

¡MAS ANALISIS! ¡MAS NOTICIAS! ¡MAS TRUCOS! ¡MAS SORPRESAS!

LA REVISTA PARA LOS FANS DE NINTENDO 64 M A G A Z I N E

MC Nº 42
425 Ptas
2,55 €
Edición española

Oso parece, pájaro es

BANJO TOOIE

¿Rare o Miyamoto? La
respuesta, en nuestra
review de 8 páginas.



**¡TODO SOBRE LOS
JUEGOS DE GAME
BOY ADVANCE!**

POKéMON ORO Y PLATA

**¡La mejor versión para el
mejor juego para GB!**

GUÍAS: POKéMON ORO Y PLATA • MICKEY'S
SPEEDWAY USA • POKéMON PUZZLE LEAGUE



30 Cámaras Digitales para empezar

Descubre que cámaras tienen
calidad suficiente y cuales
son sólo un juguete

Nikon D1X y D1H
Una insólita pareja

Canon Digital Ixus 300
Una joya metálica

Escaners profesionales
14 de los mejores para
pre-impresión

Tutoriales Imagen Digital
30 páginas de tutoriales
para todos los niveles

CCD vs. CMOS
Una batalla
de siglas o una
revolución en la
calidad de los chips

digital foto mc CD

¡Más de 670 Megabytes de...!
Imágenes de los tutoriales.
Muestras y patrones de los escaners y las
cámaras analizadas.
Software: Photoshop 6 y un montón
de aplicaciones shareware.
Exposición de imágenes.

CATALOGO
CANON
EN EL CD

MC 8 414090 216159 00003



MC Ediciones, S.A.

Llega la nueva revista
de fotografía digital
digital foto
Ya en tu quiosco el número 3

Staff

Edita: MC Ediciones, S.A.

Redacción:

Es Decir, S.L.
C/Riera Alta, 8, pral. 2ª
08001 Barcelona
E-mail: n64@mcediciones.esDirector edición española:
Sergio ArteagaJefe de redacción:
Francisco CarmonaDiseño Gráfico:
Esther Artero y Celia Minguez

Colaboradores:

Miquel López, Raquel García, Xavi Sancho
Pepi Martí, J. J. Mussarra, Jaume MuñozDirección Editorial:
Editora: Susana Cadena
Gerente: Jordi Fuertes

Publicidad:

Directora Comercial: Carmen Ruiz
carmen.ruiz@mcediciones.es
Pº San Gervasio, 16-20
080022 Barcelona
Tel: 93 254 12 50 Fax: 93 254 12 63Publicidad de Consumo
Domènec RomeraPº San Gervasio, 16-20, 080022 Barcelona
Tel: 93 254 12 50 Fax: 93 254 12 63

Publicidad

Beatriz Bonsoms
C/Orense 11, 28020 Madrid
Tel.: 91 417 04 96 • Fax: 91 417 05 33

Suscripciones

Manuel Nuñez
Tel. 93 254 12 58

Filmación y Fotomecánica:

MC Ediciones Pº San Gervasio, 16-20
08022 Barcelona

Impresión:

ROTOGRAPHIK Tel: 93 574 37 44

Depósito Legal: B-48212/97

Impreso en España - Printed in Spain

Distribución:

Coedis, S.L.
Avenida de Barcelona, 225
Molins de Rey, Barcelona
Coedis Madrid:
Laforja, 19-21 esq. Hierro Polígona Ind. Loeches
Torrejón de Ardoz. Madrid

DISTRIBUCIÓN ARGENTINA: CEDE, S.A.

Sudamerica, 1532. 1290, Buenos Aires.
Tel: 301 24 64 Fax: 302 85 06
Distribución capital: Huesca y Sanabria Interior D.G.P.

DISTRIBUCIÓN MÉXICO:

Importador exclusivo CADE, S.A. de C.V.
Lago Ladoga, n° 220 Colonia Anahuac-Delegación
Miguel Hidalgo. 03400 México D.F.
Tel. 545 65 14
Estados: AUTREY
D.F.: Unión de VoceadoresAsociación de
Revistas de Información

MC Ediciones, S.A.

Administración
Pº San Gervasio, 16-20
Tel.: 93 254 12 50 Fax: 93 254 12 63
08022 - BarcelonaEl Copyright de los artículos que aparecen en este número,
traducido o reproducidos de N64 Magazine pertenece o
ha sido licenciado por Future Publishing Limited,
UK-98. Todos los derechos reservados.Para más información sobre ésta u otras revistas de
Future Publishing Magazines en World Wide Web, contactar con:
<http://www.futurenet.co.uk/home.html>

BIENVENIDO A 64

Uno de los pasatiempos más populares en la corte del rey Braulio eran los torneos de risas. El jurado, de costumbre compuesto por nobles caballeros en edad de merecer, premiaba la carcajada más alegre, franca y vivaz. Los participantes eran habitualmente doncellas casaderas que esperaban, si no ganar, al menos caer en gracia a algún miembro del jurado. Como corría la especie de que muchos de los caballeros eran príncipes de incógnito en busca de princesa, los días previos al torneo el aire se llenaba de suspiros... y risotadas fingidas.

Los niños se lo pasaban en grande mientras sus hermanas, vecinas ¡o incluso madres! reían y reían a pesar del hambre, del frío y del dolor de muelas. Por descontado, las únicas carcajadas alegres, francas y vivaces eran las que proferían estos zagales cuando escuchaban aquellas otras simuladas, tanto más torpes y ridículas cuanto mayor era su pretensión por sonar espontáneas.

Eran días aquellos tan grotescamente alegres que los ancianos —como siempre, los más sabios— se encerraban en sus casuchas para velar en algún rincón silencioso el último rescoldo de la dignidad familiar.

Pues bien, las revistas sobre el mundo Nintendo somos un poco como esas doncellas desesperadas. Reímos por no llorar. La Nintendo 64 es una consola moribunda (sin software que llevarse a la boca, se muere de inanición) y, a nivel internacional, las distintas revistas se están especializando en Game Boy para sobrevivir. Confían aguantar hasta la llegada de Game Cube y pocas se atreven a gritar: ¡Nintendo, por qué nos has abandonado! En vez de eso, ¡venga a reír todas! Y aquí no ha pasado nada.





PARA LOS FANS DE NINTENDO

Nº 42 30 de junio de 2001

SUMARIO



PLANETA 64

ÚLTIMAS NOTICIAS DEL MUNDO NINTENDO

Desde la
página

6

6

ACTUALIDAD NINTENDO

Te ponemos al corriente de lo que ha pasado este mes en el mundo Nintendo.



8

CUENTA ATRÁS

Sobreexcita tus sentidos con los futuros lanzamientos:



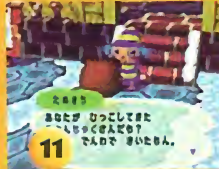
INDIANA JONES

Indy sigue buscando alguien que quiera ampararlo...



STADIUM ORO/PLATA

Pokébatallas en N64 con sabor a metal preciado.



ANIMAL FOREST

El juego más raro de todos los tiempos.

SECCIONES

- 29 **HISTORIA DEL ARTE**
¿Cuánto piensas esperar para completar tu colección M64?
- 72 **CUENTA, CUENTA**
Haznos consultas o expresa tu opinión sobre la revista.
- 76 **DIRECTORIO**
Reseñas breves e incisivas de los juegos analizados en M64.
- 80 **SUSCRIPCIÓN**
Disfruta de las ventajas de suscribirte a Magazine 64.
- 81 **EL MES QUE VIENE**
Un avance de los contenidos del próximo número.



Últimas noticias sobre Game Boy Advance, Pokémon y GBC y reviews de Pokémon Oro y Plata, Toy Story Racer y Dukes of Hazzard.

64 ANALISIS

EXAMINADOS, PUNTUADOS Y ACABADOS

Desde la
página

30

30

BANJO-TOOIE

¡Por fin! Tras meses esperando, ya está aquí la tan esperada secuela de *Banjo-Kazooie* y nosotros lo celebramos con una review del tamaño de un oso polar.



64 AL RESCATE

Desde la
página

38

CÓMO... convertirse en un maestro en

POKÉMON ORO Y PLATA (1ª PARTE)





Previews de los lanzamientos a la espera del pistoletazo de salida.

Desde la página **12**

VISIÓN DE FUTURO

DR MARIO
64

La mejor receta contra el aburrimiento.



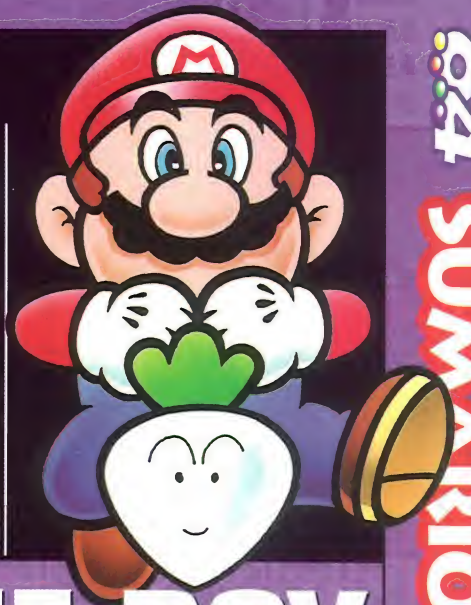
10

AIDYN
CHRONICLES

¡Más detalles sobre el sorprendente RPG de THQ!



12



64 AL RESCATE Desde la página **38**

CÓMO... encajarlo todo en

POKÉMON PUZZLE LEAGUE (2ª PARTE) **48**



CÓMO... llegar siempre el primero en **56**

MICKEY'S SPEEDWAY USA

AL RESCATE Trucos para los diez mejores títulos para N64. **62**

GAME ON Supérate a ti mismo con nuestros retos **64**

SOY EL MEJOR Envíanos tus récords y entra en nuestro "hall of fame" **66**

EL CLUB DE LOS VIRTUOSOS **68**

TRUCOS DE LOS LECTORES **69**

 Visita la consulta del **DOCTOR VAINILLA** **71**

GAME BOY ADVANCE **14**



Es de Nintendo, es simplemente fabulosa y cabe en un bolsillo. Y mira qué juegos...

22 POKÉMON ORO Y PLATA

La auténtica secuela de Rojo y Azul viene cargada con 100 Pokémon nuevos y montones de sorpresas. Descúbrelas todas en nuestra completísima review.





Lo que se cuece en la Industria

● Nintendo se prepara para el E3.

Después del ajetreo del lanzamiento en Japón de la Game Boy Advance, parece que Nintendo le ha tomado el gusto a esto de tratar con la prensa y este mes ha sido de lo más movido, dejando tras de sí un montón de información sobre su nueva consola de próxima generación.

Por un lado, se han concretado un poco más las fechas para el lanzamiento de GameCube, sufriendo éstas un pequeño retraso sobre las previstas. De esta forma, la GCN aterrizará en Japón en septiembre, dos meses antes que en EE.UU. Los europeos tendremos que esperar un poco más, hasta la primavera de 2002. Los motivos que ha dado Nintendo para explicar el retraso es que quieren ofrecer el mejor producto.

Por otro lado, la inminente celebración del E3 trae de bólide a desarrolladores y

distribuidores, los cuales ultiman los preparativos para mostrar sus productos en la feria. Sin duda, todos los fans de Nintendo esperan mucho del E3, pues será el primer lugar en el que se verá software de GameCube desde la presentación de la consola. De momento, lo único que Nintendo ha confirmado es que aprovechará el evento para presentar la segunda parte de su beat 'em up *Super Smash Bros*, pero estamos convencidos de que la compañía guarda muchas sorpresas más. Lo que no está tan claro aún es si el único software para GameCube que se mostrará será de Nintendo. La política de secretismo y de exigencia de calidad a la que la compañía de Yamauchi somete a sus "third parties" (editores independientes de Nintendo pero que publican software para sus consolas) puede provocar una limitada presencia de sus productos. Por el

momento, THQ y Konami, entre otros, han declarado que sus proyectos para GCN no tendrán presencia en el E3. Aun así, esto no significa que, a última hora, Nintendo decida dar licencia a los productos cuyo desarrollo se encuentra más avanzado.

Donde sí podremos ver software de GameCube en cantidad será en el show que Nintendo está preparando para principios de septiembre y que tendrá lugar en el Reino Unido. La compañía ha respondido a la negativa a participar en el ECTS (el equivalente europeo al E3) con la organización de este evento exclusivo de Nintendo, a la manera del Spaceworld de Tokio. Teniendo en cuenta la gran cantidad de juegos que hay en desarrollo (incluido una posible nueva aventura de Sonic para GameCube), el show será todo un deleite.

Por último, la guerra de consolas de nueva generación calentará motores en el



△ El próximo 16 de mayo descubriremos el aspecto de la nueva entrega de *Smash Bros* para GCN.

E3, puesto que representantes de las tres compañías en disputa por el primer puesto (Microsoft, Sony y Nintendo) protagonizarán un careo el día quince de mayo en el cual se hablará sobre el futuro de la industria del videojuego en general. Ya podemos sentir la tensión...

LOS MÁS VENDIDOS

- 1 BANJO-TOOIE
- 2 THE LEGEND OF ZELDA: MAJORA'S MASK
- 3 MARIO TENNIS
- 4 POKÉMON STADIUM
- 5 MARIO PARTY 2
- 6 POKÉMON SNAP
- 7 DONKEY KONG 64
- 8 N64 PIKACHU
- 9 NBA PRO '99
- 10 SUPER SMASH BROS

Fuente:
Centro Mail
Tel. 902 17 18 19

La ardilla incomprendida

● Conker's Bad Fur Day, un fracaso de ventas en EE.UU.

Los americanos han escrito un nuevo episodio en la odisea de *Conker's Bad Fur Day*. Después de su más que largo desarrollo, su cambio de aspecto y su provocativo contenido, la traviesa ardillita se ha visto relegada a los últimos puestos de la lista de ventas de juegos para N64.

Y no es que no haya sido bien recibida por los usuarios americanos. El problema es que Nintendo América, consciente —y acaso participe— del puritanismo que caracteriza a amplias capas de la sociedad estadounidense, ha decidido enfocar el producto exclusivamente a mayores de 17 años, impidiendo a toda costa el

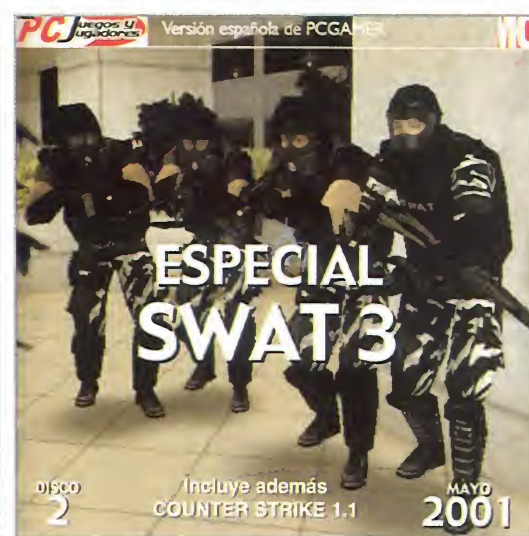
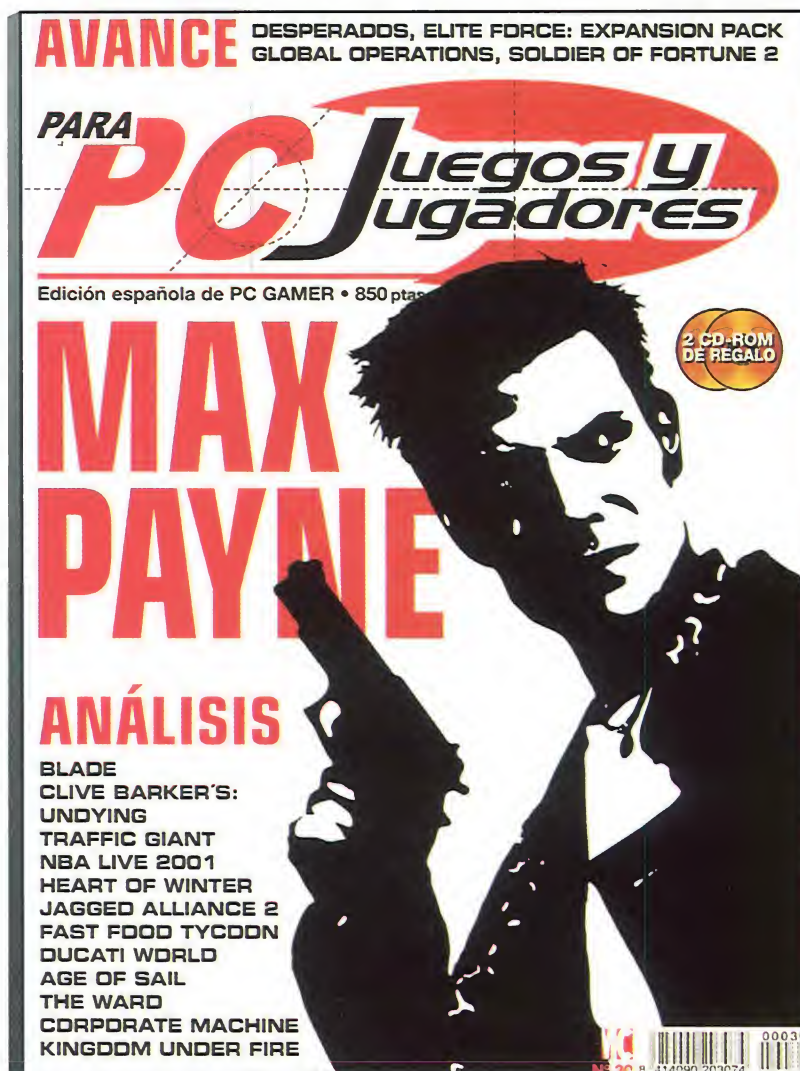
contacto de los menores con cualquier tipo de publicidad, marketing o incluso reviews del juego. Y claro, como los usuarios adultos de N64 (único blanco de la campaña de lanzamiento de *Conker's*) son poco numerosos, el resultado ha sido una amarga paradoja: en EE.UU. les sobran los cartuchos mientras que en nuestro país (donde seguro tendría la acogida que se merece) la ardilla ni siquiera asomará la cola.

Confiemos en que Nintendo América haya aprendido la lección, especialmente ahora que la compañía ha hablado sobre un posible lanzamiento en ese país (y, quizá, en el resto del mundo) de *Animal Forest*, la nueva ocurrencia

de Miyamoto de la cual tienes una preview unas páginas más adelante.



ADVERTENCIA: ESTA REVISTA PROVOCA ADICCIÓN



DE REGALO **1 CD CON LAS DEMOS MÁS ACTUALES**
Y **1 CD DE EXTRAS DE SWAT 3 Y CON COUNTER STRIKE 1.1**

DOSIS RECOMENDADA: 1 AL MES

EN CASO DE DUDA, CONSULTA A TU SUMINISTRADOR HABITUAL

¡La edición española de la revista de juegos para PC más vendida del mundo!



PLANETA 64

CUENTA ATRÁS

Últimas noticias de los lanzamientos más esperados

INCLUYE

INDIANA JONES 

POKÉMON STADIUM O/P 

ANIMAL FOREST 

IMÁGENES FRESCAS IMÁGENES FRESCAS IMÁGENES FRESCAS IMÁGENES FRESCAS

P & R

¿Aparecerá el juego en Europa?

Efectivamente. THQ ha previsto su lanzamiento (así como el de Aidyn Chronicles) para mediados de mayo. Al menos tenemos el consuelo de que la copia PAL existe...


¿Y cuál de los dos juegos es mejor?

Ambos juegos son muy tranquilos, pero Indy ofrece mayor diversidad. Nuestro mal afeitado aventurero explora los hielos del ártico, las junglas más calurosas y polvorientas catacumbas, mientras que el Alaron de Aidyn no se mueve de su bosque medieval.

¿Y logra crear una atmósfera?

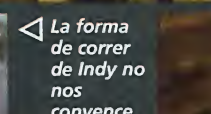
Gracias a Factor 5, podemos asegurar que el sonido te sorprenderá. Por desgracia, no se ha podido grabar la verdadera voz de Harrison Ford, pero los voces son igualmente buenas.

LA FICHA

INDIANA JONES	
DE:	THQ
TAMANO:	128Mbit
JUGADORES:	1
CONTROLLER PAK:	No
EXPANSION PAK:	Sí
RUMBLE PAK:	Sí
TRANSFER PAK:	No
DISPONIBLE:	
Sin determinar	
PUNTUACIÓN FUTURIBLE	
	



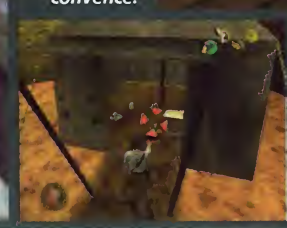
◁ El botón B, sensible al contexto, causa su efecto.



◁ La forma de correr de Indy no nos convence.



△ Este tío no parece nada amistoso. ¿Será el gran enemigo de Indy?



◁ Gracias a la mira estilo Zelda, no tendrás problemas para abatir a tus enemigos.

Indiana Jones and the Infernal Machine

Doctor, ¿está usted ahí?

THQ se está portando de maravilla con nosotros. Hemos de agradecerle que nos haya enviado una copia casi terminada de esta curiosa mezcla de Tomb Raider y Legend of Zelda de la cual hemos extraído las capturas que acompañan a este texto. Más, teniendo en cuenta que el título aún no cuenta con un distribuidor en nuestro país.

Una vez revisada dicha copia, podemos anunciar que esta aventura de Indy toma forma de manera convincente. Los puzzles recuerdan más de lo que esperábamos a los de Lara Croft -hay que empujar muchos bloques y disparar contra animales rabiosos-, pero se juega con un

magnífico sistema de control similar al de Zelda y los niveles también son bellos. Además, convertirse en Indiana por un rato es toda una experiencia.



△ Factor 5 ha creado unos maravillosos efectos climáticos.

▷ De carrera por los rápidos.



▽ Tendrás que balancearte por muchas cuerdas...





Pokémon Stadium Oro/Plata

En Australia ya lo están disfrutando.

Tan sólo imagínatelo: una poképartida de primera con la nueva hornada de las criaturas de bolsillo más famosas del mundo entero y con la calidad gráfica que sólo uno de los mejores desarrolladores del planeta es capaz de ofrecer.

Pokémon Stadium O/P está a la vuelta de la esquina aunque, paradójicamente, también está en las antípodas. Lo que queremos decir es que ya hay una versión PAL del juego a la venta, pero tan sólo en el paraíso de los canguros. Ya lo sabes, si quieres ser el primero en gozar de la nueva entrega de pokémonia, no te va a quedar más remedio que dar media vuelta al mundo y aterrizar en Australia. La existencia de esta copia nos permite presentarte las primeras capturas con mensajes en un alfabeto inteligible (aunque estén en inglés). Ahora que ya no tenemos que andar consultando el diccionario nipón, hemos descubierto nuevas cosas. Stadium no ofrece muchas sorpresas (aparte del modo "My Room", en el que compites por unos ítems que, más adelante, puedes ver y disfrutar). Material para incondicionales.



△ El castillo del Líder Gim. ha recibido una mano de pintura desde la última vez. La versión actualizada del sub juego Corre, Rattata, Corre del original.



△ Están todos los Pokémon...



Preciosa Pokéball...
△ ¡No saques la lengua!

LA FICHA	
POKÉMON STADIUM O/P	
DE:	Nintendo
TAMAÑO:	128Mbit
JUGADORES:	1-4
CONTROLLER PAK:	No
EXPANSION PAK:	No
RUMBLE PAK:	No
TRANSFER PAK:	Sí
DISPONIBLE:	
Octubre	
PUNTUACIÓN FUTURIBLE	
● ● ● ● ●	

P & R

● **¿Qué nos dices de los sub juegos?**
Evidentemente, habrá muchísimos, y más divertidos que en la entrega anterior. Por ejemplo, uno que probará tus reflejos y en el que tendrás que saltar justo en el medio para aplastar fruta, y otras cosas por el estilo.

● **¿Y el mejor de todos?**
Sin lugar a dudas, uno de air-hockey en el que sale el inefable Mr. Mime.



● **¿Vale la pena comprárselo?**
Sólo si eres un pokémonico de pro. Aquellos que jamás hayan probado un juego de Pokémon podrán prescindir de él perfectamente.



△ No, no se trata de Doraemon.
No lo abandones. Él nunca lo haría. Vamos a tener que apuntarnos a algún curso acelerado de japonés.

△ No, no se trata de Doraemon.



Vaya, una merendola en el campo.



Animal Forest

La fiera de mi niña.

Ya hace tiempo que seguimos la pista al proyecto de "mascota" de Shigeru, sobre todo desde que el genio nipón aseguró que el mundo alucinaría ante sus posibilidades. Es uno de esos pocos títulos con final abierto en los que puedes decidir a cada momento cómo quieres continuar jugando la partida. De este modo, tu estado de humor afectará a lo que veas, y el plan de Shigeru Miyamoto pretende que el juego se convierta en un punto de reunión

para que la familia charle un rato. En pocas palabras, tu elección personal de estilo de vida afectará a lo que te suceda en el juego. Si eres una persona esmerada, podrás trabajar, pero si te muestras frívolo vivirás a salto de mata. Y si te pareces a nosotros, te pegarás media vida en una de las casas, dale que te pego con los juegos para NES. Lo cierto es que esta pequeña maravilla nos tiene la mar de intrigados y no paramos de desear que una copia definitiva llegue a la redacción.

LA FICHA	
ANIMAL FOREST	
DE:	Nintendo
TAMAÑO:	N/D
JUGADORES:	1
CONTROLLER PAK:	Sí
EXPANSION PAK:	No
RUMBLE PAK:	No
TRANSFER PAK:	No
DISPONIBLE:	
Sin determinar	
PUNTUACIÓN FUTURIBLE	
● ● ● ● ●	

● **Parece un juego para niños.**
Es normal que lo pienses, pero lo cierto es que el abanico de opciones es tan amplio que puede llegar a resultar imprescindible para toda la familia, desde el mocoso que no ha visto un mando en su vida, hasta el joven papá viciado de la consola.

● **¿Juegos de NES? ¿De verdad?**
Puedes jugar a uno en cada casa, y hemos visto clásicos como Donkey Kong y Balloon Fight, juegos que por sí solos ya nos hubieran enganchado ipso facto.

● **¿Estamos en los albores de una nueva era de los videojuegos?**
Puede que sí. Los mundos envolventes con una libertad de elección casi total encabezan nuestra lista de preferencias, y la tecnología casi permite alcanzar estas cotas de calidad. En cuanto nos hagamos con una copia de importación hablaremos con conocimiento de causa.

64 VISIÓN DEL FUTURO

Desciframos las claves ocultas de los grandes lanzamientos para N64

este mes

DR. MARIO 64

Mucho menos peligroso que su colega el Vainilla.

10

AYDIN CHONICLES

Nuevos detalles de la reválida de Zelda por parte de THQ.

12

¿TODAVÍA QUIERES MÁS?

¿No te fastidia? ¡Y nosotros!



El argumento de Dr Mario es muy dulce. Pero recuerda que está pensado para los niños.

El primer jugador gana y consigue tres estrellas. ¡Buen trabajo!

El modo "flash": hay que acabar con los virus que arrojan destellos.

El modo Historia presenta extraños personajes de madera.

As long as he's got Megavitamins, he can cure anything.

A máxima velocidad, los ojos se te saldrán de las órbitas.

Parece sencillo, pero crea mucha adicción.

Aa...aa...aachoo! Suddenly, flu season has struck!

DR M pase al consultorio

LA FICHA

DR MARIO 64	
DE:	Nintendo
TAMAÑO:	128Mbit
JUGADORES:	1-4
CONTROLLER PAK:	No
EXPANSION PAK:	No
RUMBLE PAK:	Sí
TRANSFER PAK:	No
DISPONIBLE	
Sin determinar	
PUNTUACIÓN FUTURIBLE	

Hace un par de meses, Nintendo dio una gran sorpresa cuando declaró que quería recuperar uno de sus puzzles clásicos de la época de la SNES. Y este mero hecho bastaría para demostrar la siguiente tesis: *nunca* se sabe de qué pueden ser capaces.

Mario ha encontrado un trabajo como médico para ocupar su tiempo libre y se entrega a la lucha contra los virus. Naturalmente, esta lucha consiste en dirigir la caída de unos bloques coloreados: las pastillas. Cada pastilla se divide en dos colores: si formas una serie de cuatro medias pastillas y virus de color

GRÁFICOS

Dr Mario tiene la intención de mantenerse en un estilo retro.

Si no llegaste a conocer el original, date por enterado de que Dr. Mario es un puzzle a la manera de Tetris. Aunque cueste creerlo,

idénticos, desaparecerán todos a la vez: gérmenes y pastillas. Cuando acabes con todos los virus de un determinado color, desaparecerá la



△ Que no te engañen los gráficos estilo SNES: la velocidad del juego tiene la clave.

▽ Wario es tan malo como siempre.

△ El multijugador es frenético.

△ ¿Un puzzle para cuatro personas? Qué encanto.


▽ Hallarás muchos modos ocultos.

ARIO 64

representación del mismo color en el círculo que se encuentra a la izquierda de la pantalla. Así de sencillo pero, al mismo tiempo, efectivo. Tal y como muestran las capturas de pantalla que acompañan a este texto, este juego apenas difiere del que conocimos en sus versiones para NES, SNES y Game Boy. Pero, si tienes la vista aguda, habrás detectado un temporizador que servirá –imaginamos– para pruebas contrarreloj. Un buen detalle.

También dispondrás de una área de juego más extensa, con mayor aprovechamiento del espacio, especialmente práctica si pensamos en la principal adición del juego: multijugador para cuatro. Dentro de la tradición establecida por *Bust-A-Move*, en el momento en que desaparezca una serie de bloques, éstos irán a parar a la pantalla del enemigo. El

problema principal del multijugador de *Bust-A-Move 3 DX* para la N64 consistía en que, para manejarse cómodamente con el multijugador, se necesitaba un televisor enorme. Aun entonces, el juego se resentía de la baja resolución. Pero *Dr Mario* te

TECNOLOGÍA  **Lleva un temporizador que servirá –imaginamos– para pruebas contrarreloj.**

pone las cosas más fáciles, porque juegas con bloques estilo *Tetris*, y no con gráficos más complejos como los de *Bust-A-Move*.

El juego está siendo desarrollado por los novatos chicos de Newcom, de quienes sabemos muy pocas cosas salvo que, tal vez, se trate de uno de

los dos nuevos equipos de desarrollo encabezados por Nintendo América. Otra novedad nos la depara el coste: el precio de venta al público en los EE.UU. es de 29,95 \$ (aproximadamente 5.600 pesetas). Parece deberse –que nosotros sepamos– a los

mínimos recursos de desarrollo que ha empleado Newcom para convertir el antiguo código SNES a la era de los 64 bits. Este bajo precio es bueno y lógico, y tal vez apunte a una serie de reparaciones de clásicos mínima-

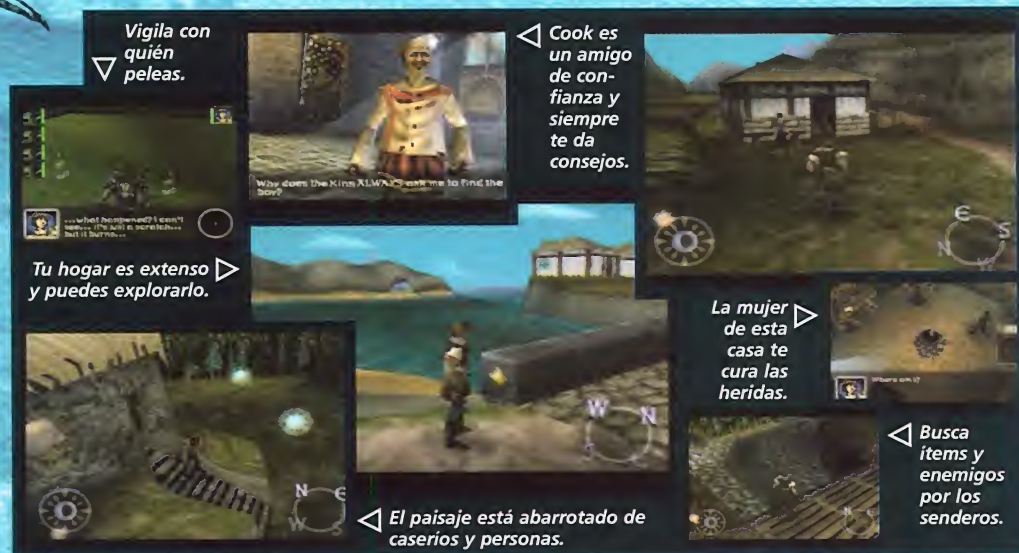
mente adaptados a los tiempos modernos. Aún no sabemos el precio que tendrá en nuestro país, pero nos apostaríamos la oreja derecha de nuestro dire a que no será mucho más elevado.

Otra peculiaridad del desarrollo es la inclusión de algunos personajes nuevos de Nintendo: la desternillante obesidad de Wario aparecerá al lado de algunos de sus nuevos compañeros. Esa es toda la novedad que veremos en los gráficos, porque *Dr. Mario* tiene la intención de mantenerse en un estilo retro. Con todo, siempre gusta el retorno a una época más inocente, en la que un personaje amistoso se dedicaba a arrojar píldoras alegremente y los padres no enviaban cartas de protesta.

CONTINUARÁ

Seguiremos atentos el posible lanzamiento de este juego en nuestro país.

¡PROBAMOS EL ESPERADÍSIMO RPG DE H2O!



AIDYN CHRONIC

THE FIRST MAGE

brujos en las costas

LA FICHA

AIDYN CHRONICLES

DE:	THQ
TAMAÑO:	128Mb
JUGADORES:	1
CONTROLLER PAK:	Sí
EXPANSION PAK:	Sí
RUMBLE PAK:	No
TRANSFER PAK:	No

disponible
Sin determinar

PUNTUACIÓN FUTURIBLE



Envuelto por la incertidumbre que rodea a su lanzamiento, ha llegado, por fin a la redacción, una copia de *AidyN Chronicles*... y parece que se trata del RPG tradicional que todos esperábamos.

AidyN confía a tus cuidados a un joven huérfano, muy temerario, llamado Alaron, que trata de desentrañar los misterios de la provincia de Gwernia y su entorno. Maldito y acosado por sueños monstruosos desde que tuviera un desagradable encuentro con unos duendes en el curso de una misión caritativa, Alaron tiene que reunir una cuadrilla de héroes y viajar por el mundo en búsqueda de una cura.

Comentemos las primeras impresiones.

Tenemos muy claro que, después de haber pasado muchas horas con *AidyN*, apenas hemos arañado la superficie. No conocemos ningún otro videojuego que pueda competir en volumen con esta creación de H2O: se trata de un juego muy

elevado de las fortificaciones y contemplar Gwernia, comprendimos cuán grande es el mundo. Playas de arena, bosques escalofriantes y montañas gigantes se prolongan hasta los confines del horizonte... y los puedes explorar.

DURABILIDAD

Las posibilidades de personalización dan juego para muchísimo tiempo.

extenso. Hemos pasado la mayor parte del día tan sólo con el castillo donde vive el héroe, merodeando por fortificaciones y bibliotecas, charlando con guardias y magos, mientras decidíamos a quién llevarnos a la misión. Y al trepar a lo más

Hemos hallado un gran número de sorpresas en esta versión casi completa de *AidyN*. Así, por ejemplo, tomemos el elemento Noche y Día y los diversos efectos que produce en tu misión. No sólo afecta a la apariencia del entorno,



△ La villa de Gwernia es pacífica.

▽ Tardarás varias horas en explorar sólo el castillo.



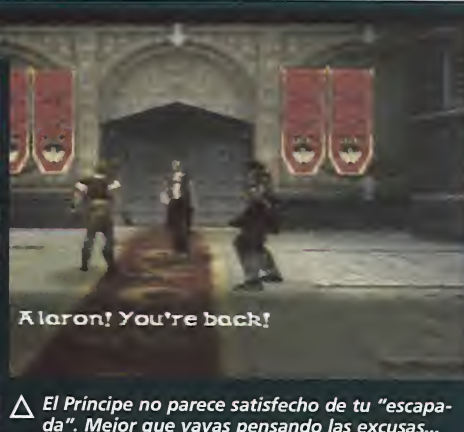
△ No puedes moverte sin el mapa.



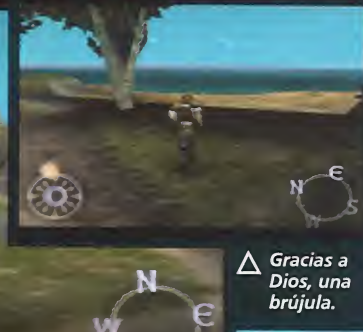
△ Al dormir y soñar, ves visiones. Y tienes que saber interpretarlas.



▽ Las tortuosas estructuras del castillo nos han fascinado... aunque a veces se alargan mucho.



△ El Príncipe no parece satisfecho de tu "escapada". Mejor que vayas pensando las excusas...



△ Gracias a Dios, una brújula.

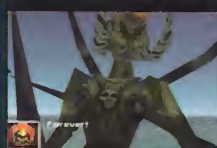
LES

sino también a los personajes mismos. Cada uno de los personajes tiene uno o dos "aspectos" –Lunar y Solar– y su comportamiento y actuación se ven influidos por el día y la noche.

Este ejemplo de complicación es muy ilustrativo del funcionamiento de *Aídyn Chronicles* y se refleja en la gran cantidad de pantallas de menú y texto que aparecen al pulsar Start. Si te gusta entretenerse con estadísticas, atributos y equipamiento, no quedarás decepcionado. Puedes personalizar todos los niveles de los personajes mediante la distribución de puntos de experiencia de combate entre sus diversas habilidades. La diversidad de poderes físicos y mágicos a los que puedes acceder es asombrosa.

Si dejamos aparte los defectos que siempre suelen aparecer en las versiones incompletas del código, como los bordes recortados y el modelado de personajes poco refinado, *Aídyn* ha causado en nosotros una gran impresión. El argu-

mento cautiva, los combates plantean retos serios y no faltan características nuevas e innovadoras que mantienen en todo momento la frescura y el interés. Sería una auténtica lástima que ningún distribuidor se decidiese por publicar este gran título en nuestro país. Nosotros seguimos a la espera de recibir una copia final, momento en el cual os confirmaremos si nuestras enormes expectativas se ven cumplidas.



△ Es guapa, ¿verdad? Pero no se la presentes a tus padres.

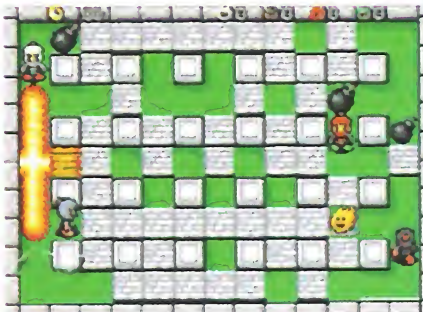
△ Casi en casa. Qué maravilloso paisaje.

CONTINUARÁ El próximo mes seguiremos hablando de *Aídyn*...

INVESTIGACIÓN
ESPECIAL

GAME BOY

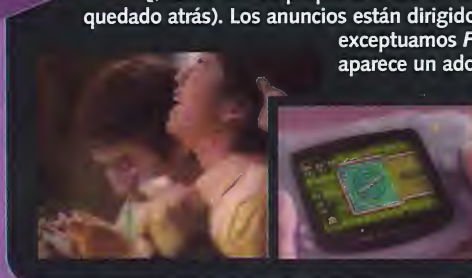
Aviso importante: el mundo de las consolas portátiles va a tambalearse muy pronto.



ANUNCIANDO LA GBA

En Europa todavía no hemos podido ver la campaña publicitaria de la GBA, pero en Japón ya llevan tiempo bombardeando con ella. De los cuatro títulos de Nintendo que han acompañado al lanzamiento de la consola, tres de ellos han contado con su propio anuncio en televisión (tan sólo *Napoleon* se ha quedado atrás). Los anuncios están dirigidos a los más jóvenes de la casa, si exceptuamos *F-Zero: Maximum Velocity*, en el que aparece un adolescente un pelín histérico. En la campaña, Nintendo hace hincapié en la posibilidad de jugar a cuatro bandas con un solo cartucho, factor que puede resultar decisivo en el volumen de ventas.

◁ ¿Te gusta, verdad? Imagina que pudieras tenerla ahora mismo entre tus manos...



La Game Boy Advance va a revolucionar el concepto de videoconsola. Así de sencillo y contundente. Aparte de ser lo más avanzado (con diferencia) que se ha visto jamás en el apartado de las portátiles, servirá de mando opcional para la Gamecube. Las posibilidades creativas, pues, de esta maravilla son prácticamente inimaginables.

Sin embargo, hasta que se produzca el lanzamiento de su compañera en forma de cubo de próxima generación, la GBA te ofrecerá entretenimiento con la calidad de la SNES en una máquina que cabe en la palma de una mano. Podrás jugar en el autobús, en la calle, en el metro, tumbado en la cama... Prepárate para disfrutar.

¡YA LLEGAN!

Los mejores juegos que se preparan para GBA.

KONAMI

Los gigantes japoneses del entretenimiento sorprenderán al mundo con una nueva entrega de la vampírica saga de plataformas *Castlevania*, llamado *Circle of the Moon*. También piensan atacar con el RPG futbolero, *J-League Pocket*, basado en ISS 2000, y con un juego de golf de primera línea, *Golf Master*.



△ *J-League*, la fuente de inspiración de ISS. Eso sí es calidad.

△ *Golf Master* es un juego muy completo.

NAMCO

Justo antes del cierre de la revista nos enteramos de que Namco, universalmente conocidos por la famosa saga de carreras *Ridge Racer*, acaban de anunciar que contaban con una nueva versión de su tradicional plataformas *Klonoa* para la GBA. Su aspecto es maravilloso y seguro que le pondrá las cosas muy difíciles a *Rayman GBA*.



△ Escenas de video estáticas, pero espectaculares.

▷ Diversión plataforma para Game Boy Advance.

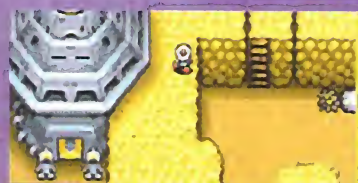


PANTALLA GENIAL

La controversia se cebó con la GBA cuando se anunció que no incorporaría una luz tras la pantalla, pero al menos podemos afirmar que la imagen será muy buena. Los cerebritos de Nintendo se lo han montado a las mil maravillas para embutir una pantalla de cristal líquido de 40'8 mm x 61'2 mm en la parte frontal de la máquina con un aumento de la resolución de un 66% que alcanza los 240x160 píxeles. Algunos juegos tienen mejor pinta que otros vistos en la SNES o incluso en la PlayStation, ya que el pequeño ingenio es capaz de plasmar en pantalla hasta 32.000 colores.

HUDSON

Ya tienen preparada la nueva entrega de *Bomberman Story*, y sólo por eso ya deberíamos estarles eternamente agradecidos. Gracias a su capacidad para cuatro jugadores, quizá suponga el regreso a las formas clásicas que tanta falta le estaba haciendo.



NINTENDO

Si pasas de página verás muchas más novedades, pero aquí deberás conformarte con un pequeño resumen. *Tactics Ogre* atacará por el flanco de los simuladores bélicos con tintes de RPG, mientras que *Magical Vacation* inaugurará un nuevo tipo de género: el RPG de acción cooperativa tipo "comunicación". *Fire Emblem: Maiden of the Dark* es un refrito del clásico juego de rol *Secret of Mana*, y *Napoleon* es un juego de estrategia a tiempo real basado en un conflicto bélico revolucionario. Pero, sin duda, el premio al juego más alucinante de la muestra es para *Mario Kart Advance*, del que muchos han llegado a decir que es incluso mejor que la versión para N64...



△ Estrategia a tiempo real en tan sólo 32 gloriosos bits.

ADVANCE



64 INVESTIGACIÓN ESPECIAL: GAME BOY ADVANCE



▷ ¿Quién dijo que los días gloriosos de Yoshi ya habían pasado? Nos gustaría saber para qué van a servir los botones laterales.



▷ Earthworm Jim funcionará a la perfección con unos cuantos retoques.

CLÁSICOS DE SNES

Para regocijo de muchos, la GBA ofrecerá la oportunidad de jugar con viejos clásicos de la época de la SNES. El director de planificación de Nintendo, Satoru Iwata, confirmó hace poco que *Yoshi's Story*, *Super Mario Bros 3* y *Super Mario World 3* entran en sus planes más inmediatos, y Capcom ha anunciado que *Final Fight*, *Breath of Fire* y *Street Fighter II* (véase pág. 20), también engrosarán la lista. Y, por supuesto, tenemos en clásico *Metroid*, aunque, de momento, no se nos ocurre ni imaginarnos lo mucho que íbamos a babear si se pudiera enlazar con la más que posible versión de dicho juego para Gamecube.



▷ Heart of Darkness, otro clásico inmortal que vivirá una segunda juventud.



GO! GO!



Lo cierto es que los cartuchos de la GB quedan fatal.

△ Si pulsas L o R podrás ensanchar o estrechar la pantalla de la GBC a tu antojo. No está nada mal.

COMPATIBLE CON GB

Uno de los puntos a favor de la Advance es que ofrece la oportunidad de utilizar tanto juegos nuevos como títulos para la Game Boy tradicional. Vale que los cartuchos sobresalen de forma muy poco estética, pero a cambio podrás jugar con tus títulos favoritos en el formato de pantalla de la GBA. Bastará con pulsar L para que el juego se estire hacia los laterales hasta encajar a la perfección en la nueva pantalla. Lo malo es que también han anunciado que algunos títulos no funcionarán (véase pág. 20).



F-ZERO: MAXIMUM VELOCITY



Tradición de su ancestro: deberás recoger turbos, enzarzarte en trifulcas, pasarte de rosca y salir dando trompos, o bien parar en las rayas de potencia para recargar energía. ¡Una pasada!

Tecnológicamente hablando, esto es lo más parecido al estelar juego original para SNES que vas a encontrar y, además, emplea el Mode 7, una técnica de gráficos en dos dimensiones diseñada para lograr un efecto 3D. F-Zero: Maximum Velocity sigue recurriendo a un enfoque desde arriba y hacia la línea del horizonte, y combina una conducción excelente con una velocidad de vértigo, si bien en esta ocasión

puedes invitar a tres colegas con un solo cartucho. Eso sí, si cada amigo dispone de su propio cartucho, podréis competir en más circuitos. A pesar de ambientarse 25 años después del F-Zero para SNES, el juego sigue la



¡VELOCIDAD!

Lo único que no se aprecia en estas capturas es la increíble velocidad que despliega esta maravilla. La velocidad siempre ha sido la punta del iceberg de F-Zero, pero es que en esta ocasión es el no va más. Es la entrega más veloz hasta la fecha, un juego de carreras que fascinará incluso a los más puristas aficionados al género. En la redacción ya somos adictos irremisibles.

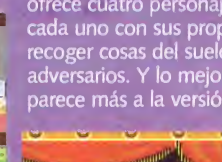


MARIO ADVANCE

Los chicos de Nintendo han decidido rescatar del olvido al Super Mario Bros 2 de la NES para, a partir de unos brillantes retoques, revivirlo en la nueva era de las consolas. Basado en el plataformas que sólo apareció en Japón, Doki Doki Panic, Mario Advance es un juego de plataformas en dos dimensiones versátil como pocos que



Los cuatro personajes cuentan con habilidades únicas. ¡La elección depende de ti!



ofrece cuatro personajes, cada uno con sus propias habilidades, capaces de recoger cosas del suelo para lanzárselas a los adversarios. Y lo mejor es que, en realidad, el juego se parece más a la versión actualizada de dicho título que se incluyó en el Super Mario All-Stars. Se incluyen muchas más novedades, como enemigos descomunales o frutas de tamaño gigantesco, por lo que incluso los más veteranos disfrutarán con esta pequeña maravilla. Un auténtico buque insignia para la nueva consola.

MARIO ADVANCE: NIVEL 1

No te pierdas los primeros minutos de uno de los juegos más esperados para Game Boy Advance. El 22 de junio serás tú quien lo juegue...



△ El nivel se inicia cuando Mario cae por una serie de plataformas de nubes, recién estrenadas en la GBA.



Estos son los enemigos principales del Nivel 1-1. A por ellos.



△ Recoge la hortaliza más grande que veas por el suelo y lánzala a la cabeza.



Puedes transportar los vegetales durante un buen rato. Así aprenderán esos cabezones.



△ Los bloques POW darán un buen susto a todos los enemigos que vayan por el suelo.

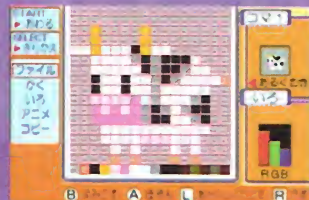


Si cruzas una puerta irás al subsuelo. No te dejes ese champiñón, que contiene una vida extra.



CHUCHU ROCKET!

Este título, original para Dreamcast, es el primer juego de Sega para una consola "rival", una historia frenética donde las haya. Se trata de llevar a tus pequeños ChuChu (una especie de ratoncillos) hasta el interior del cohete. Los ChuChu van en línea recta hasta que se la pegan contra una pared, o bien hasta que chocan contra las flechas direccionales que el jugador coloca en el lugar adecuado. Sin embargo, hay gatos por doquier deseando zamparse a los ChuChu, tanto a los que pululan por el escenario como los que han entrado en el cohete. El desarrollo del juego ha corrido a cargo de los creadores de *Sonic*, y cuenta además con más de 2.500 niveles diseñados por los propios jugadores de Dreamcast. Y el colmo es que ofrece modos a tutiplén para todos los gustos, un creador de niveles y diversión a mansalva para mantener enganchados a los mandos incluso a los más recalcitrantes enemigos de los videojuegos.



¡MULTI!

La diversión de verdad empieza cuando enlazas cuatro GBA a la vez para echar una partidita. Puedes meterte en el pellejo de los honorables y tontorrones ratones, o bien intentar poner patas arriba los planes de los demás. ChuChu se convirtió en uno de los bastiones de la DC y los usuarios de Game Boy Advance deberían estar encantados con la conversión.

Después de
comparar para
colocar las
flechas.
Puedes, bien,
pero también
muy atractivo.



¿DE QUÉ VA?

Lo típico en un juego de plataformas. Mr Dark ha raptado a los Toons, encargados de dotar de energía al planeta. Rayman es el encargado de liberarlos, para lo que deberá hacer gala de sus dotes acrobáticos en los más variados universos. ¿A que no te lo hubieras imaginado nunca?



RAYMAN ADVANCE



El orejudo héroe platáformero de Ubi Soft ha protagonizado algunas de las mejores aventuras consolas que se han visto hasta la fecha. Desde sus orígenes en la ya lejana Atari Jaguar, hasta su paso por Game Boy Color, PlayStation y Saturn, se ha hecho con un nombre en el género gracias a lo colorido y surrealista de su apuesta platáformera. En el curioso perfil del cuerpo de

Rayman radica gran parte de su atractivo, ya que puede lanzar sus puños, flotar gracias a sus orejas giratorias, agarrarse a los aros que penden del cielo y muchas otras cosas. La versión para GBA contará con un modo para dos jugadores de "capturar la bandera" y más de 60 niveles. Si la nueva entrega es tan divertida como la de N64, estaremos ante un título a tener muy en cuenta.



CUATRO JUGADORES

Una sonrisa placentera se dibuja en nuestros labios cada vez que pensamos en el potencial de la GBA cuando se enlacen cuatro consolas a la vez. Mediante un cable especial con cuatro terminales, los jugadores podrán competir o cooperar a placer, pero lo mejor de todo es que, en muchos casos, tan sólo hará falta un cartucho. De momento, contaremos seguro con *Mario Advance*, *F-Zero: Maximum Velocity*, *Kuru Kuru Kururin*, *ChuChu Rocket!*, *Golden Sun*...



Esos jarrones de colores son una novedad de la versión para GBA.



Birdo te espera al final de cada nivel. Con un buen porrazo acabarás con él en un santiamén.

Si te metes dentro, encontrarás un fascinante y multicolor universo de diversión.



ALIMENTACIÓN

La Game Boy Advance sigue funcionando con dos pilas AA normales, pero lo mejor de todo es que la vida útil de las baterías pasa de las diez horas de la GBC a las entre 15 y 20 horas de la nueva máquina. Y eso a pesar de la mayor energía que necesita la pantalla y la calidad del altavoz. Como era de esperar, Nintendo venderá también un cargador de baterías y un adaptador para la corriente a un precio más que aceptable. ¡Genial!



KURU KURU KURURIN



Este puzzle destrozaditos ha sido el encargado de abanderar a la GBA durante mucho tiempo, y no nos extraña lo más mínimo. El personaje es una varita mágica que no para de girar y que tiene que superar niveles repletos de obstáculos hasta dar con la salida. Si

topas con los bordes demasiadas veces se acabó la partida. No pienses que es tarea fácil, ya que todo tipo de pistones, muelles, cañones y enormes bolas rodantes se encargarán de hacerte la vida imposible. Lo hemos probado y, al principio, cuesta bastante pillarle el tranquillo, pero demuestra una inventiva tal que al final todo el mundo acaba enganchándose. Además, pueden conectarse hasta cuatro amigos para superar los niveles en el menor tiempo posible.



TIRA LAS CARTAS



Elige una carta, la que tú quieras. Al igual que los magos, Nintendo ha dado a conocer algunos detalles de un sensacional escáner de Trading Cards que puede conectarse por la parte superior de la GBA. Una vez conectado, podrás introducir uno de las cartas oficiales de Pokémon y el pequeño ingenio traspassará todo tipo de información a la consola, como sonidos, el estado de evolución y de energía de tu monstruo y cosas por el estilo. No está nada mal.

Este pequeño artificio sacará el máximo provecho de las Trading Cards de Nintendo.



WAIWAI RACING

Desde el principio, WaiWai ha hecho frente a las acometidas de Mario Kart Advance con gran dignidad. Los expertos no creen que el frenético juego de carreras de Konami sea capaz de borrar de la pequeña pantalla de la GBA al inefable fontanero pero, al menos, servirá de alternativa a los que ya están hartos de competir con unos personajes con cabeza de champiñón. Sin embargo, no creas que los protagonistas de Konami van a ser unos desconocidos, ya que seguramente nos encontraremos a Goemon, a algún que otro jugador de béisbol de Jikyu Powerful Pro Baseball y al personaje del pulpo del divertido Parodius. Tranquilos, que en cuanto le echemos el guante a una copia definitiva de WaiWai, os ofreceremos un análisis en exclusiva.



Por fin. Ya está aquí. En Japón pocos son los que no disfrutaban ya de la innovación más apabullante que ha sacudido el mundo del entretenimiento portátil desde que a alguien se le ocurrió dibujar espadas, copas y cosas por el estilo acompañadas de unos números en unas tarjetas rectangulares. Hace ya muchos años que Nintendo revolucionó la

escena consolera con su máquina portátil y, ahora, ha vuelto a dar en el clavo con todas las de la ley.

Dave Perry, de Shiny Entertainment, metió la pata hasta el fondo hace unos

avances tecnológicos y de jugabilidad, y que no se trata en absoluto de un punto y aparte en el apartado de las consolas de nueva generación. ¡Será bocazas! Si quieres convencerte de que la diversión

TECNOLOGÍA

Lo más probable es que no haya diferencias entre la GBA de Europa, Japón y EE.UU.

días con unas declaraciones francamente desafortunadas en las que aseguraba que la Game Boy Advance tan sólo supone un "pasito adelante" por lo que se refiere a

del futuro tiene botones laterales y estará a la venta en tres colores a cuál más molón, lo único que tienes que hacer es echar un vistazo a estas páginas.

GOLDEN SUN



Un RPG de armas tomar ▶
con un estilo muy japonés.

Camelot, empresa responsable de Mario Tennis y Mario Golf, además de la saga de juegos de rol de Shining Force, allá por los años de la Sega Mega Drive, trabajan a destajo en Golden Sun, un auténtico festival de colores, sonido y gráficos de primera. Parece ser que el juego supondrá un avance en el carácter cooperativo de un RPG gracias al cable de enlace, aunque todavía no hay nada seguro. El enfoque aéreo se combina con un enfoque lateral en las escenas de combates. La historia es típica y tópica: cuatro adolescentes tienen que salvar al mundo de un desastre merced a sus coloridos ataques mágicos. También se rumorea que existirá la posibilidad de enlace con la Gamecube...



GAME BOY WARS ADVANCE



Intelligent Systems continúa con su exitosa saga de juegos de guerra al más puro estilo Nintendo con un simulador multijugador de batallas que tiene una pinta estupenda. Lo malo es que lo más probable es que por estas tierras no lo veamos jamás. Game Boy Wars Advance servirá para que cuatro jugadores (con un solo cartucho) puedan utilizar tanques, cañones, aviones, helicópteros y artillería pesada para enzarzarse en sangrientas batallas. La jugabilidad es envolvente a más no poder y la acción, frenética en todo momento. Y todo ello con la típica apuesta por el formato de dibujos animados.



△ Game Boy Wars resultará incomprendible para la gran mayoría de los europeos, pero tampoco estaría de más que lo editasen aquí.

Para mucha gente (auténticos sabios todos ellos), la auténtica importancia de la Game Boy Advance estriba en la posibilidad de enlazarla con la Gamecube. Todo apunta a que se tratará de algo más que de dos máquinas producidas por la misma empresa, por lo que quizá el éxito de la primera vaya inevitablemente unido al de la segunda. ¡Y eso suena genial! Ni que decir tiene que las innovaciones no se acaban aquí. Se ha confirmado, por fin (acompaña lo que sigue de música celestial), que para la mayoría de juegos multijugador tan sólo hará falta utilizar un cartucho. ¿Podías imaginar noticia mejor?

Y ya puedes ir descorchando el cava, porque lo más probable es que no haya diferencia alguna entre las GBA de Europa, Japón y los Estados Unidos, de modo que podrás comprar los títulos de importación que más te gusten y conectarlos directamente a tu máquina. Así de fácil. ¡Alucinante!

Estamos seguros que la Game Boy Advance será lo mejor que se ha inventado desde el reparto de pizzas a domicilio. ¡Y junio está a la vuelta de la esquina!



CAPCOM DISPUESTA A DAR EL GOLPE



Atención, fans de las recreativas de antaño! Capcom ha estado últimamente muy volcada con la Game Boy Advance, como demuestra el hecho de que la compañía haya anunciado el inminente lanzamiento de dos de sus títulos más famosos en versión de bolsillo.

Se trata de *Final Fight* y *Super Street Fighter II Advance*, ambos en su última fase de desarrollo y con un aspecto tan fabuloso como hace diez años. *Super Street Fighter II* fue el último título de la serie que apareció en SNES e introdujo una nueva barra de energía, el "super meter", en la parte inferior de la pantalla, así como cuatro nuevos personajes (Fei-Long, Cammy, Dee-Jay y T Hawk). La versión para GBA está llamada a ser la mejor

muestra de la serie de Capcom hasta la fecha y contará con gráficos mejorados y mayor velocidad de frames que su homóloga de los noventa manteniendo, a la vez, la simple pero profunda jugabilidad. Por otro lado, se ha eliminado el sistema de configuración basado en seis botones, aunque esto no afecta mucho al juego.

Sin embargo, si esto no se satisface, quizá lo haga la conversión de uno de los mejores beat 'em up con scroll lateral de todos los tiempos. *Final Fight* te pone en la piel de Guy, un discípulo de Bushin, del musculoso Haggard o del duro de Cody en una misión en la que tu objetivo es recorrer las calles de la ciudad y acabar con hordas de malvados delincuentes usando como armas tus puños y cualquier objeto que encuentres tirado en las aceras y puedas recoger. Por fortuna, Capcom ha corregido los errores que cometió en su día a la hora de realizar la versión para SNES y el cartucho de bolsillo contará con todos los personajes, así como con la fundamental opción para dos jugadores mediante el cable de enlace.

Si te faltaban motivos para hacerte con una Game Boy Advance, aquí

tienes dos que consideramos de tanto peso como para borrar de tu mente cualquier duda. Pero aún hay más, porque Capcom ha rescatado aún otro clásico de antaño. De esta forma, la compañía está sometiendo a un lavado de cara que incluye mejores gráficos, nuevos minijuegos y la posibilidad de intercambiar ítems con tus colegas vía cable de enlace, a *Breath of Fire*, una de las mejores series de rol disponibles para SNES.

No hace falta decir que Capcom está demostrando que apoya y mucho a la nueva consola de Nintendo. Con un poco de suerte, en breve podremos ver una versión de *Resident Evil* (sí, aquella que nos prometieron hace tanto...) en Game Boy Advance.



▽ *Street Fighter II*. ¡Qué recuerdos!



▽ El clásico *Final Fight*.



¿ALGÚN PROBLEMA?

Este mes nos han llegado algunas noticias un tanto desalentadoras directamente desde Japón.

Aparentemente, Nintendo está teniendo algunos problemas con una serie de juegos para GBA, los cuales parecen no acabar de funcionar correctamente en el nuevo hardware.

Por fortuna, el número de títulos que sufren este inconveniente es una minucia comparado con el extenso catálogo de cartuchos disponibles. Además, en la mayoría de los casos, los errores sólo afectan al sonido, sin tener graves consecuencias sobre la jugabilidad. Por otro lado, parece ser

que los "cartuchos problemáticos" son, fundamentalmente, juegos que exclusivamente verán la luz en Japón, así que no has de preocuparte por nada. Aun así, Nintendo ha asegurado que cuando la GBA llegue a Europa, cualquier posible problema estará del todo resuelto. En cualquier caso (más vale prevenir), aquí tienes el listado de dichos juegos: *Card Captor Sakura*, *Densha de Go*, *Densha de Go 2*, *Disney's Tarzan*, *Doraemon - Study Fighter 99 Games*, *Game of Go*

Hamster Paradise 2, *Hamster Paradise 3*, *Koro Koro Kirby*, *Sakura Taisen GB*, *Shogi Tokimeki Memorial*, *Pocket: Culture Tokimeki Memorial*, *Pocket: Sports*, *World Soccer GB2*





La nueva generación Pokémon

Buenas noticias para los pokéfans. Nintendo ha mostrado siempre un alto interés en expandir la licencia Pokémon a sus consolas de nueva generación y, ahora que la GBA ya ha visto la luz en Japón, ha confirmado que está trabajando en un nuevo título de bolsillo.



△ El escaner para GBA hará de Trading Card una experiencia totalmente nueva.

El anuncio de dicha entrega estuvo acompañado de la presentación de tres Pokémon inéditos (Luri Luri, Hoeruko y Kakureon) que harán su aparición en esta nueva aventura junto con un flamante entrenador. De entre todos los nuevos Pokémon, el que más expectación causó fue Luri Luri, debido a su parecido con Marill, el Pokémon 183 disponible en las versiones Oro/Plata. De todas formas, nos quedamos con las ganas de saber si éste era una forma evolucionada del Pokémon que ya conocíamos.



Por desgracia, este anticipo es sólo un espejismo y tendremos que esperar hasta la quinta entrega de las aventuras cinematográficas de los Pokémon, que se estrenará en Japón en verano, para saber más.

Además de este fabuloso avance, Nintendo aprovechó también la ocasión para presentar el Game Boy Advance Card Scanner, el cual se inserta en la ranura trasera de la GBA y permite escanear Pokémon Trading Cards para intercambiarlas, así como para desbloquear ciertos secretos en algunos juegos.

De momento, es todo lo que hemos podido descubrir, pero no temas, que en cuanto tengamos alguna novedad sobre los juegos Pokémon para GBA, te la haremos saber de inmediato.



Luri Luri

¿Es ésta la evolución del pequeño Marill? Nosotros estamos prácticamente seguros de ello.

Entrenador

Esta chica está llamada a ser la nueva heroína de las aventuras Pokémon en GBA.



Hoeruko

Este Pokémon parece una ballena, ¡y nos encanta su aspecto!

Kakureon

¿Un camaleón? ¿Estaremos ante un nuevo tipo de Pokémon Reptil?



¿TE DA MIEDO LA OSCURIDAD?

Estamos ansiosos por tener en nuestras manos la copia final de Alone in the Dark y, suponemos que, después de ver estas capturas para Game Boy Color (sí, sí, olvídate

por un momento de la Advance), tú también lo estarás. Edward Carnby regresa dispuesto a hacernos pasar mal en la nueva entrega de la serie que creó el género de "terror y supervivencia".

Una vez más, el argumento te pone en la piel de Edward para que resuelvas un nuevo

△ Los fondos son de una calidad extrema.



△ La ambientación es la mejor que hemos visto en un cartucho para GBC.



misterio. En esta ocasión, la trama trata sobre el asesinato de uno de tus amigos y tu misión es descubrir quién y por qué acabaron con su vida. Prepárate para una aventura repleta de puzzles, secretos y combates con zombis, los cuales lucen de una forma tan asombrosa que no pararás de pellizcarte para asegurarte de que es un juego de GBC.

Los fabulosos fondos pre-renderizados, realizados usando 2.000 colores, se salen prácticamente de la pantalla y, además, están animados: árboles que se balancean con el viento, murciélagos que cruzan la pantalla o antorchas que iluminan las mansiones colaboran de forma sustancial en la atmósfera del juego. Y no creas que se ha invertido menos en el aspecto de los

personajes, perfectamente acoplados a los entornos.

Si creías que la GBC se había construido para jugar a plataformas y poco más, con Alone in the Dark descubrirás que el mundo adulto también tiene un hueco en el bolsillo.



△ El juego estará repleto de puzzles al estilo RE.



GUÍA DE COMPRAS DEFINITIVA

Puntuación cinco estrellas

Un juego sencillamente fabuloso, una adquisición imprescindible.



Merece la pena, es un título excelente.



Tiene defectos, pero garantiza alguna diversión.



Malo. Seguramente, no vale la pena molestarte en comprarlo.



Totalmente lamentable. Evítalo como si fuera la peste.



Pokémon Oro y

Y dijeron que esto sería algo pasajero. "Al final, acabarán por aburrirse", afirmaron los profetas. "Toda esta tontería del Pokémon desaparecerá como pasa con todo."

Bien, han pasado casi dos años desde que las primeras obras maestras de Pokémon monocolor llegaron a Europa y la popularidad del juego sigue siendo tan grande hoy como entonces. En nuestro continente se venden cada semana 250.000 copias de *Pokémon Rojo, Azul y Amarillo*. Pero a aquellos que todavía son escépticos con respecto al fenómeno les recordamos que Pokémon se mantiene en la posición de ser considerado el efecto más importante de la historia de los videojuegos. Esto se ha visto reforzado con la edición simultánea de dos juegos, los cuales, en sólo seis semanas, han vendido 4 millones de copias en Estados Unidos, lo que les convierte en los cartuchos más buscados en la historia de los juegos para consola. ¿Fenómeno efímero? Creemos que no, la verdad. Finalmente, *Pokémon Oro y Plata* han aterrizado en Europa, completamente en castellano, permitiéndote así que te familiarices con algunas de las nuevas estrellas del cotarro, como Pichu, Marill, Togepi, Wooper y otras 95 caras nuevas y simpáticas. Además, no se debe olvidar al superextraño nuevo Pokémon, que sólo será posible descargar en eventos especiales. Sigue leyendo para enterarte de cuál es nuestra opinión

De: Nintendo Precio: 7 400 ptas Guardar: En cartucho Enlace: Sí Color: Sí Disponible: Sí

sobre el último desembarco Pokémon y descubre si realmente *Oro y Plata* merecen toda la atención que están recibiendo...



You're a POKÉMON trainer, right?

Como siempre, hay un montón de entrenadores en el camino. No te olvides de pelear con ellos, así acumularás puntos de experiencia para ayudar a crecer a tus Pokémon.



Los Monjes Bellsprout son fáciles de derrotar si usas a Cyndaquil como Pokémon inicial.

Simplemente, observa todo ese color Oro y son una verdadera maravilla.



I fought hard but I'm too weak.

Plata



DESAPARECIDOS EN COMBATE

Como siempre sucede con los juegos Pokémon, hay unos cuantos monstruos que han sido obviados en una u otra de las dos versiones. En el caso de Oro y Plata, no obstante, hay algunos que no aparecen en ninguno de los dos. Así, hay un total de 19 Pokémon que no están presentes aquí. Entre ellos, los tres iniciales de Rojo y Azul, así como sus evoluciones, el Pokémon fósil Kabuto, Kabutops, Omanyte y Omastar, los tres legendarios pájaros y Mewtwo. Si quieres utilizar estos Pokémon en O/P deberás descargarlos de las versiones previas o, en el caso de Mew y Celebi, conseguirlos en eventos especiales.



NUEVO ORDEN MUNDIAL

Oro y Plata ofrecen todo un nuevo mundo que explorar y 100 nuevos Pokémon que atrapar. Ahí va una guía práctica de lo más destacado de Johto...

HOGAR, DULCE HOGAR

Donde se inicia la aventura, además de tu primera experiencia con Pokémon a todo color. Te encontrarás volviendo atrás para pedirle dinero a tu mamá, ya que ella es quien guarda la pasta. Además, descubrirás información nueva a través de Elm, tu nuevo profesor Pokémon.



Go on. Pick one!

Una vez más, puedes elegir entre los Pokémon agua, fuego y planta.

PERROS CON PEDIGRÍ

Uno de los mayores misterios en Oro y Plata es el que rodea a estos tres perros, quienes, una vez liberados por ti, vagarán por la isla y aparecerán huyendo en algunos momentos.



Difíciles de encontrar y casi imposibles de atrapar. ¡Sí!



Atrapar a Suicune es una verdadera pesadilla.



NUEVOS MUNDOS

Hay una gran variedad de localizaciones a lo largo del juego. Vale la pena explorarlo todo, aunque, eso sí, en días diferentes. El reloj interno de Oro y Plata hace que sólo puedas intercambiar Pokémon extraños o entrar en competiciones sólo en algunos momentos.



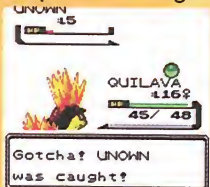
Are you going to the GYM? Me too!



El parque es un lugar genial para pelear y conseguir trucos y consejos.

RUINAS MISTERIOSAS

Al poco de iniciar tu aventura te encontrarás en una ruinas antiguas en las que habita Unown, un Pokémon raro y misterioso. Nadie conoce exactamente sus orígenes, así que atraparlos sería un gran honor para cualquier entrenador.



Gotcha! UNOWN was caught!

Pronto estarás luchando con Unown.



LA GRAN CIUDAD

Algunas de las ciudades tienen un tamaño considerable. Si creías que Azulona y Fucsia en Rojo y Azul eran enormes, espera ver algunas de las que hay Johto. Te puedes pasar siglos simplemente hablando y explorando.



Grandes áreas y largas horas de exploración.

SALVADOR DE SLOWPOKE



All the SLOWPOKE have disappeared



Estaba cantado que iba a pasar, ¿no? El Team Rocket ha vuelto. La primera vez que te los encuentres descubrirás que han aterrizado a un pequeño pueblo metiendo todos sus amados Slowpoke en un pozo. Baja allí y sálvalos.

El Team Rocket vuelve a la carga, esta vez cortándole la cola a los Slowpoke.

POKÉGRIFE

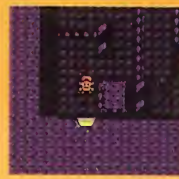
Acércate a uno de los gimnasios y descubrirás que la jefa ha desaparecido. Ha salido a cuidar de un Pokémon enfermo, así que deberás encontrar alguna medicina antes de que ella decida pelear contigo. Hay un montón de diversiones como ésta que te mantendrán distraído.



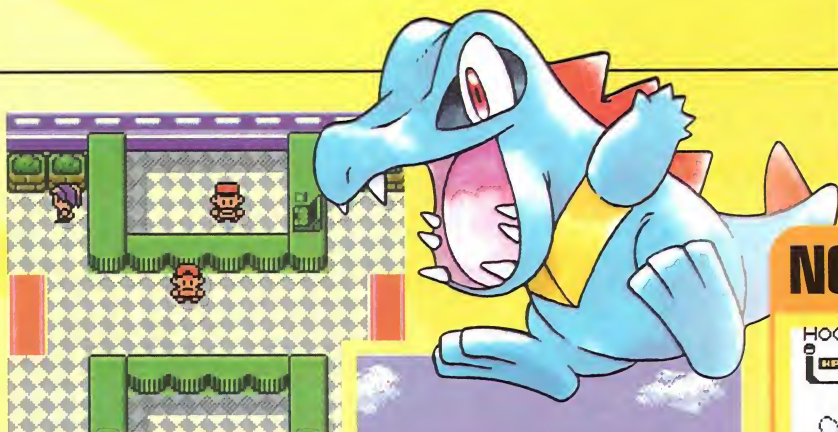
Cura a este Pokémon y conseguirás la quinta medalla.

CAVERNÍCOLAS

A través de toda la isla se encuentran cavernas que explorar, agujeros profundos y oscuros en los que es fácil perderse. En todos ellos hay Pokémon raros que atrapar, grupos de entrenadores experimentados que combatir y rutas hacia áreas secretas.



Puede ser difícil orientarse en estas cavernas.



En los edificios hallarás a personajes simpáticos como este, que te darán siempre buen consejo.



PIKA PRESENTA

De seguro recordarás el podómetro Pokémon Pikachu, una especie de mascota virtual en la que tenías que cuidar de un pequeño

Pikachu. Pues bien, si el podómetro monocromo te gustó, te traemos buenas noticias, pues ya está disponible la opción a color. Además, puedes conectarlo con tu Game Boy Color mediante el puerto de infrarrojos y conseguir regalos misteriosos en Oro y Plata gracias a los watts que tengas almacenados.



NOCHE DE CARGA

HOOTHOOT
11.3



Go? MEW?

Ayuda a este tipo y tendrás una recompensa.



It's too big, dark and scary for me...



Now, how can I thank you...

Algunos ciudadanos salen de noche y te dan objetos realmente útiles.

El reloj a tiempo real tiene una influencia decisiva sobre tus experiencias en el juego. No sólo en los eventos que suceden, sino también en el tipo de Pokémon que se puede atrapar. Algunos monstruos, como Hoothoot, son nocturnos y, claro, sólo se les puede atrapar de noche. Además, hay gente que acostumbra a irse a dormir más tarde que otros. Estos ofrecen objetos raros, e incluso Pokémon, si te los encuentras. También hay tiendas que sólo abren a ciertas horas y ciertos días, lo que significa que hasta cuando no estás jugando esperarás a que llegue el día en que te puedes gastar tu dinero.



Mantente atento a los Pokémon nocturnos que se encuentran en los bosques. Muchos de ellos son ciertamente poderosos.

ACCESORIOS

Una de las mejores novedades de Oro y Plata es la variedad de extraños objetos que ofrece.

POKÉDEX

Nuevo y mejorado drásticamente, el flamante Dex tiene espacio para 251 Pokémon. Además de tener un aspecto mucho más atractivo que el anterior, éste te da muchísima más información sobre los Pokémon que posees.



TELÉFONO

Un accesorio esencial para mantenerte en contacto con tu madre y con el profesor Elm, quienes te darán información valiosa. También te advertirá de la llegada de los huevos Pokémon.



RADIO

Éste es fantástico. Puedes acceder a la lotería a través de tu número de identificación, escuchar canciones de Pokémon, cortesía de DJ Ben, y enterarte de todas las competiciones y eventos especiales que sucedan en la isla. No pierdas el dial.



MOCHILA

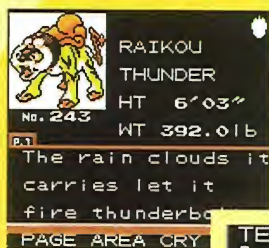
Mucho más avanzada que la anterior, la nueva mochila tiene más bolsillos para ayudarte a guardar todas tus posesiones, desde MO hasta llaves, pasando por toda la gama de Pokéballs.



PESTAÑA Y LOS PERDERÁS DE VISTA

A lo largo de *Oro* y *Plata* hallarás una colección de monstruos que son demoníacamente difíciles de encontrar y atrapar. Algunos de ellos, incluso, sólo aparecen una vez en todo el juego. Por ejemplo, Sudowoodo, un Pokémon molesto con forma de árbol que bloquea tu paso. Para hacer algo con él, necesitas un poco de agua. Entonces, empezará el combate. Si lo dejas inconsciente, habrás perdido tu única opción de atraparlo, así que recuerda guardarlo antes del combate.

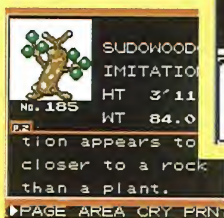
Sólo tienes una oportunidad para capturar a este Pokémon. Asegúrate de que lo haces.



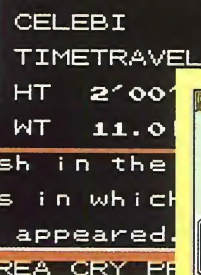
Estos perros legendarios son muy difíciles de atrapar.



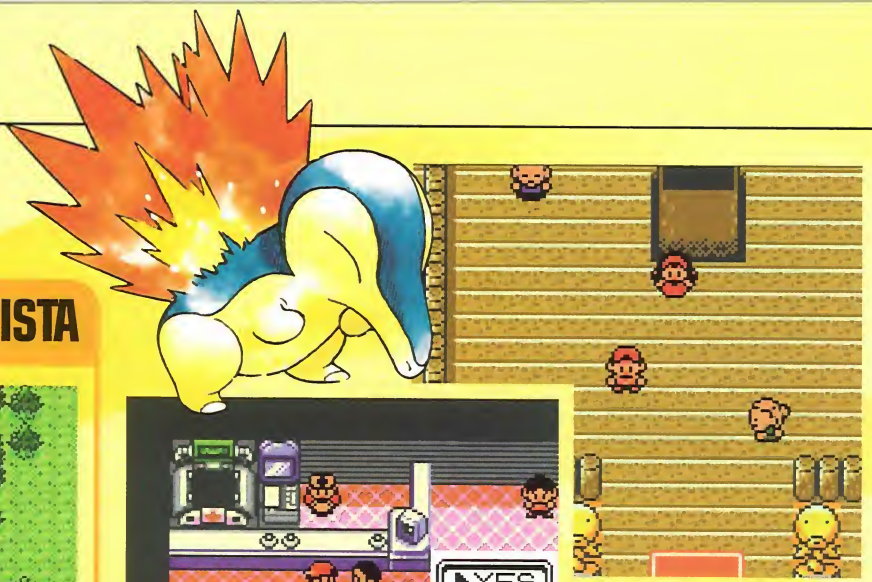
Algunos de los ataques de Lugia son devastadores. Asegúrate de que no escapa.



Siempre es complicado para los desarrolladores mejorar de manera significativa cualquier título que ha recibido en su momento las mejores críticas, más si han jugado con él 48 millones de jugadores de todo el mundo. Afortunadamente, entre los desarrolladores de Pokémon Oro y Plata está Nintendo, quienes han roto todas las barreras para darte una experiencia que te volverá loco.



Celebi sólo puede conseguirse en eventos especiales.



Las localizaciones de Oro y Plata son mucho mejores que las de las versiones anteriores.

El movimiento surf te convierte ahora en un Lapras rojo que nada sobre el agua.



No es obligatorio recoger huevos, pero sí interesante.



El placer que produce el ver a tus monstruos crecer y aumentar sus fuerzas y habilidades es esta vez más compulsivo que nunca. Y esta vez hay incluso más monstruos que elegir, más ataques que aprender y practicar y un mundo que no sólo es dos veces mayor que el de Rojo y Azul, sino también mucho más atrayente. Cada pueblo y ciudad, cada ruta en tu aventura está llena de actividades, hay infinidad de gente con la que conversar, aventuras paralelas que emprender y muchos objetos que recoger. De hecho, gracias a Pokémon Oro y Plata y a su innovador sistema de reloj en tiempo real encontramos más tareas y objetos ocultos que nunca. Escuchando la radio y utilizando tu móvil te enteras de acontecimientos que suceden en momentos concretos, en ciertos días de la semana. Esto te llevará regularmente a volver a viejos escenarios, ya sea un miércoles para negociar con Pokémon raros o el

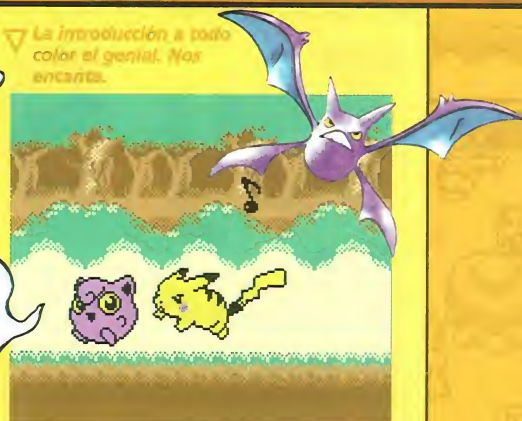




△ El primer gimnasio es fácil si has escogido un Pokémon de fuego al inicio.



▽ La introducción a todo color es genial. Nos encanta.

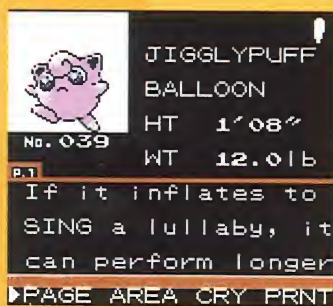


LA GUERRA DE LOS SEXOS

Como ya seguramente sabrás, hay Pokémon macho y hembra, las cuales pueden ser llevadas a una incubadora para que produzcan huevos. Así es cómo se hace...

1

Encuentra un macho y una hembra del mismo tipo.



2

Visita a la pareja mayor, quienes conocen bien el método de reproducción.



3

Deja a los Pokémon en sus manos sabias y espera que te llamen por teléfono.



4

Vuelve a recoger los huevos. Espera la llegada del bebé.



sábado para participar en una competición. Siempre hay algo que te mantendrá ocupado, más allá de las batallas gimnásticas y la pokécaza. Todo esto ayuda a romper la acción y hace que Oro y Plata no sean para nada lineales pero, sobre todo, acaba con la monotonía que caracterizaba las constantes batallas de Rojo y Azul.

satisfactorio, con una curva de aprendizaje que, simplemente, no podría ser mejor, Pokémon Oro y Plata estarán en tu Game Boy durante muchos meses. De hecho, sólo los quitarás para insertar el Transfer Pak cuando aparezca en nuestro país la nueva edición de Pokémon Stadium. Lo único que queda por decir es que,

DURABILIDAD

Gracias al innovador sistema de reloj en tiempo real encontramos más tareas y objetos ocultos que nunca.

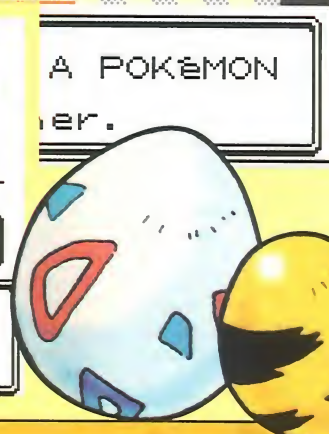
No hace falta decir que estamos muy impresionados con Oro y Plata. Y es que lo poco malo que había en los juegos originales, Nintendo lo ha exterminado en éstos, dándole un aire fresco a la franquicia con el tipo de producto innovador que les ha hecho famosos. Nunca un juego de Game Boy ha alcanzado niveles tan altos de perfección (los únicos que se le acercan son Rojo, Azul y Amarillo). Muy accesible y rápidamente

si no tienes ya una copia, debes ir corriendo la tienda y hacerte con una. Incluso si hasta ahora has ignorado a la saga, debes tragarte el orgullo y darle una oportunidad, seguro que no te arrepientes. Estás ante un tour de force esencial en el campo del videojuego de bolsillo.

5

▽ No tardas mucho en encontrar al experto en Pokémon, el profesor Oak.

Este feroz Pokémon es el mejor para empezar el juego.

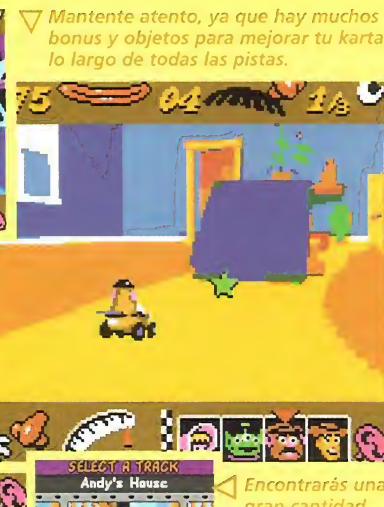


Toy Story Racer

Parece simple, pero espera a ver cómo se mueve y alucinarás con la efectividad de las pseudo-3D.

Mantente atento, ya que hay muchos bonus y objetos para mejorar tu karta lo largo de todas las pistas.

Mr. Potato es, de largo, nuestro corredor preferido.



Encontrarás una gran cantidad de pistas y, además, todavía más que podrás desbloquear.

De: Proein Precio: 6.490 pesetas Guardar: En cartucho Enlace: No Color: Sólo Disponible: Sí



Tras el desastre que supuso *Disney's Magical Racing Tour* (M64/40, 1 estrella) la llegada a la redacción de un nuevo cartucho de carreras Disney no nos hizo saltar de alegría. Sin embargo, no tardamos mucho en darnos cuenta de que éste sí era un juego magnífico y "mágico".

No hagas caso a las capturas que acompañan a esta review, pues no le

A pesar de que no hay muchos detalles, puedes reconocer los escenarios de las películas.

hacen ninguna justicia a *Toy Story Racer*. Olvidate del poco atractivo de esos bloques de color, porque cuando les veas moverse, no podrás creer lo que ven tus ojos. Todo es tremendamente suave y llegas a creer que estás recorriendo la casa de Andy en completas 3D. Por supuesto que los gráficos no son en 3D -todas las pistas son películas grabadas que se aceleran y frenan con la velocidad de tu coche- pero sí parece 3D y esto ya es suficiente para hacernos sonreír.

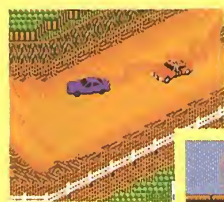
Afortunadamente, *Toy Story* no es un caso de excelentes gráficos y pési-

ma jugabilidad. Éste es un juego de carreras muy competente, con muchas pistas brillantemente diseñadas entre las que escoger o desbloquear. Y, claro, también están tus personajes favoritos de *Toy Story* para correr como un poseso. La acción es enorme y crea adicción y hay un montón de retos para los jugadores más experimentados. En fin, que vale cada peseta que cuesta. Cosa fina.



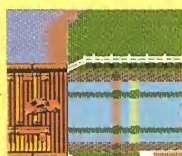
The Dukes of Hazzard

De: Ubi Soft Precio: 5.995 pesetas Guardar: En cartucho Enlace: No Color: Sólo Disponible: Sí



No lo parece, pero es muy veloz.

El manejo del General Lee es magnífico.



¡Si! Esto mola. Un juego con licencia de una antigua serie de televisión que, encima, es bastante bueno. A sus pies.

Esos locos Dukes se han colado en el mundo de los juegos de carreras y amenazan la supremacía de *TOCA* y *Driver* tomando prestado un poco de cada uno. El objetivo: ponerse en la piel de Bo y Luke Duke en su

carrera para salvar la granja familiar de las manos de las despiadadas autoridades.

Además de incluir elementos de otros juegos de carreras, *Dukes Of Hazzard* tiene también algunas secciones libres en las que conduces a través del campo, evitando los coches de policía, acabando con los ladrones y tratando de llegar a ciertas localizaciones en el tiempo fijado. Y esto es una verdadera maravilla. El manejo recuerda a la serie de televisión, ya que tu coche pasa por encima de granjas y pueblos, salta puentes y destroza pastos con los frenos, lo que es realmente divertido.

A todo esto añádele un guiño divertido -aunque tal vez de manera no intencionada-, un montón de

Los villanos le han hecho una fechoría a Uncle Jesse. No les dejes escapar.

extras que desbloquear y una curva de aprendizaje más que decente, y tendrás en *Dukes of Hazzard* un juego entretenido de principio a fin. Muy recomendable.



Cada nivel tiene bastante espacio que recorrer.

Las pantallas entre niveles son clavadas a la serie original.



Historia del arte

¿Ya has pensado qué vas a dejarle a tu progenie en herencia? ¿Un castillo en el Loira? ¿Un Cézanne? ¿Un palco vitalicio en La Scala de Milán? Anda, préndele fuego a toda esa basura e invierte en el valor más seguro: la colección Magazine 64. Apresúrate: el Guggenheim nos está haciendo ofertas muy suculentas.

28

29

30

31

32

33

34

35

36

37

38

39

22 Análisis de Shadowman, WWF Attitude, Mario Golf, Re-Volt, The New Tetris.
 23 Análisis de Hybrid Heaven, World Driver Championship, Tonic Trouble y Monster Truck Madness.
 24 Análisis de Jet Force Gemini, Rayman 2, Magical Tetris Challenge, Rugrats: Treasure Hunt.
 25 Donkey Kong 64, Super Smash Bros, Turbok Raga Wars, Rainbow Six, Roadsters, Earthworm Jim 3D, Knockout Kings 2000, Rocket: Robot on Wheels, Michael Owen's WLS 2000, Chef's Luv Shack, Xena: Warrior Princess, Warms Armagadon, 40 Winks, WWF Wrestlemania.
 26 Análisis de Resident Evil 2, Ready 2 Rumble Boxing, NBA JAM 2000, Armored Core, Road Rash 64, WCW Mayhem... Trucos y guía de Donkey Kong 64.
 27 Análisis de South Park Rally, NBA Live 2000, Toy Story 2, A Bug's Life... Trucos y guías de Donkey Kong 64, Jet Force Gemini y Smash Bros.
 28 Análisis de Castlevania 2, Supercross 2000, PGA European Tour Golf, Top Gear Rally 2, Nuclear Strike. Libro especial con trucos para Pokémon Rojo y Azul.
 29 Análisis de Ridge Racer 64, Battle Tanx, Cyber Tiger, Vigilante 8 (2), ECW Hardcore, Hydra Thunder, J.M. Supercross 2000, Tarzan. Trucos y guías de Donkey Kong 64, South Park Rally y Resident Evil 2.
 30 Análisis de Pokémon Stadium, Daikatana, Operación Winback, Tony Hawk's Skateboarding. Guías de Ridge Racer 64 y ECW Hardcore Revolution y libro de retos.
 31 Análisis de Perfect Dark. Guías de Pokémon Stadium, Res Evil 64, Tony Hawk's Skateboarding y Operación Winback.
 32 Análisis de International Track & Field y Pokémon Amarillo. Guías de Pokémon Stadium, International Track & Field y Zelda Ocarina of Time.
 33 Análisis de Top Express, Top Gear Hyperbike, NBA In The Zone, Space Invaders, Libro especial con trucos para Perfect Dark.
 34 Análisis de Pokémon Snap, Perfect Dark GB y Turko 3 para N64 y Game Boy. Superguía especial de Perfect Dark y trucos de Pokémon Rojo y Azul.
 35 Análisis de ISS 2000, Mario Party 2, Blues Brothers 2000 y Duck Dodgers. Super reportaje especial de la Gamecube y trucos de Pokémon Snap y Perfect Dark.
 36 Análisis de Mario Tennis, San Francisco Rush 2049 y Hercules: The Legendary Journeys. Entrevista especial a Miyamoto y trucos de Pokémon Snap y Mario Party 2.
 37 Análisis de Legend of Zelda: Majora's Mask, WWF No Mercy, Donald Duck: Quack Attack, Tom & Jerry: Fists of fury y Donkey Kong Country. Trucos de Turko 3 y Mario Tennis.
 38 Análisis de Mickey's Speedway USA, TWINE y Midway's Greatest Hits. Trucos de Rush 2049, Mario Party 2 y Mario Tennis.
 39 Reportaje especial de Banjo-Tooie y trucos de Zelda: Majora's Mask, Perfect Dark, The World is Not Enough, Mickey's Speedway USA, Mario Party 2 e ISS 2000.

Consigue los números anteriores de Magazine 64 a 375 ptas. cada uno (+ 400 ptas. de gastos de envío)

Rellena este cupón y envíalo a **Magazine 64, Suscripciones**

MC Ediciones, S.A. Paseo San Gervasio, 16-20. 08022 Barcelona

Nombre y apellidos:

Calle:

Población..... Código postal:

Provincia:

Teléfono:

DESEO RECIBIR AL PRECIO DE PORTADA LOS EJEMPLARES SEÑALADOS CON UNA X

1 ☐ 2 ☐ 3 ☐ 4 ☐ 5 ☐ 6 ☐ 7 ☐ 8 ☐ 9 ☐ 10 ☐ 11 ☐

12 ☐ 13 ☐ 14 ☐ 15 ☐ 16 ☐ 17 ☐ 18 ☐ 19 ☐ 20 ☐

21 ☐ 22 ☐ 23 ☐ 24 ☐ 25 ☐ 26 ☐ 27 ☐ 28 ☐ 29 ☐ 30 ☐

31 ☐ 32 ☐ 33 ☐ 34 ☐ 35 ☐ 36 ☐ 37 ☐ 38 ☐ 39 ☐

Forma de pago

☐ Contra Reembolso

☐ Adjunto talón nominativo a MC Ediciones S.A.

☐ Tarjeta de crédito

VISA (16 dígitos) (caducidad)

Nº /

American Express (15 dígitos)

Nº /

Nombre del titular:

Firma:

PRECEDENTES EN 64

En el número 39 dedicamos una colosal Investigación Especial a Banjo-Too.



△ Fíjate en la iluminación, mucho mejor que la de Donkey Kong.

△ "Te echo una carrera, Kazooie." ¡Qué diver!

¿Una rata gigante con un mazo? Yo me las piro.



BANJO

● Cuando osos y pájaros hacen buenas migas...

LA FICHA

BANJO-TOOIE

DE:	Rare/Nintendo
TAMAÑO:	256Mbit
JUGADORES:	1-4
CONTROLLER PAK:	×
MEMORIA EN CARTUCHO:	✓
PASSWORD:	×
EXPANSION PAK:	×
RUMBLE PAK:	✓
TRANSFER PAK:	×
DISPONIBLE	Sí
12.990 pesetas	

U

n juego de Rare constantemente aplazado? Bueno, eso no tiene nada de extraño. Lo sorprendente, sin embargo, es que *Banjo-Tooie* es el primer título de Rare en el que los sucesivos retrasos no han sido obra de las almas perfeccionistas que pululan por el estudio de codificación de Twycross, sino por obra y gracia del programa de lanzamientos de Nintendo Europa, cada vez más disparatado.

Pero finalmente, con una demora de cinco meses respecto a Estados Unidos, dos meses respecto a Australia y un mes respecto a Japón, ha llegado a Europa la continuación de uno de los mejores juegos para N64. Aunque, teniendo en cuenta que el cartucho está completamente traducido al castellano,

quizá se les pueda perdonar algo del tiempo perdido. *Banjo-Kazooie* fue el primer intento de Rare por desbancar a *Mario 64*, y casi lo consigue, ya que sus características (gráficos portentosos, sonido increíble y jugabilidad compleja) hicieron de este plataformas un juego excelente. La secuela —las últimas secuencias de *Banjo-Kazooie* insinuaban esa posibilidad— ha amenazado con destronar al rey de las plataformas *Mario* desde entonces, y más ahora que Rare tiene en su haber *Donkey Kong 64*.

¿Podrá la nueva entrega del híbrido oso-pájaro proporcionar algunos de los mejores momentos de la historia de tu N64? ¿Se alza Rare con el título de mejor plataformas por encima de Miyamoto? Averigüalo en las siguientes páginas...



△ Las referencias a otros juegos de Rare son constantes.

△ Terrydactilandia es una preciosidad.

¿CÓMO FUNCIONA?

La mecánica de juego de Banjo-Tooie resumida en cuatro puntos...



1. NOTAS MUSICALES

No llegarás muy lejos sin estas notas doradas, ya que el topo Jamjars se negará a enseñarte un nuevo movimiento a menos que hayas recogido las suficientes. Utiliza las habilidades que has aprendido para solucionar...



2. PUZZLES

Pasa de puntillas junto a una serpiente adormilada, cruza aros de color... son un par de ejemplos de los puzzles que encuentras en B-T. Resolviéndolos ganarás un montón de...



Δ Tras resolver todos los puzzles de Jigglywiggy, deberás enfrentarte al desafío final: un rompecabezas en el que tendrás que hacer girar las piezas para colocarlas correctamente. ¡Y qué más!

3. PIEZAS DE PUZZLES

Acumula suficientes piezas y tendrás el privilegio de probar suerte con el gran puzzle de Jigglywiggy. Acáballo con el fin de desbloquear un nuevo nivel y acceder a los...

4. JEFES

No es obligatorio luchar contra los malos más tremebundos de Banjo-Tooie, pero si no lo haces, el juego no será ni la mitad de divertido. Hay peces ciegos, dinosaurios hinchables y robots malvados.



64 ANÁLISIS
BANJO-TOOIE

BANJO-TOOIE



Δ Esta monada de camión es como un saltimbanqui.

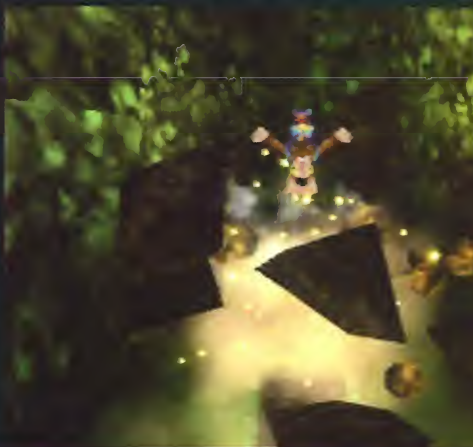


Δ En Banjo-Tooie explorarás las entrañas de un animal gigantesco. ¿A qué nos recuerda esto?

Δ Esa anguila viene en son de guerra. Lánzale huevos y se escurrirá a otra parte.

Δ Aparta las rocas que te cerraban el paso con el movimiento Picado Taladro.

La abeja Banjo no podrá esta vez escupir proyectiles a sus compañeras de colmena.



Tendrás que encontrar un Glowbo para controlar a Mumbo.



GO! GO!

Junio 2001

64

31

ATAJOS

Por primera vez en un plataforma, los niveles de *Banjo-Tooie* no son "islas" independientes. Túneles y vías férreas unen los enormes mundos y, si quieres alimentar a los cavernícolas de Terrydactlandia con hamburguesas del parque temático de Brujemundo o encontrar la entrada trasera de Industrias Grunty, estos atajos te irán de perlas.



POR LIBRE

Ciertos movimientos sólo están disponibles cuando Banjo y Kazooie van cada uno por su lado. Aquí tienes una pequeña muestra...

TAXI MOCHILA

Las aguas residuales son letales, pero Banjo puede meter las piernas en su fiel compañera de viaje y saltar por la superficie como si participase en una carrera de sacos. Mantén los ojos bien abiertos, porque puede haber monstruos sumergidos.



INCUBACIÓN

Por fin, Kazooie logra hacer lo que otros seres de su especie. Calienta un huevo con su plumífero trasero y, al rato, algo rompe el cascarón. Nueve de cada diez veces es un bebé de pterodáctilo. ¡Qué cruce de razas!



MOCHILA SIESTA

Súper útil. Si se echa una siestecita dentro de la mochila, Banjo recobrar la salud por completo. Va la mar de bien para recuperarse del pisotón de un enorme dinosaurio.



TALONES TORPEDO

Pulsa B bajo el agua y Kazooie saldrá disparado. La cola le servirá como propulsor para abrirse camino por el oleaje a una velocidad increíble. El pico actúa de arma letal.



BUSCA QUE TE BUSCA

B-T parece una versión a lo bestia de "el escondite"...



△ Ten cuidado con estas piezas de panal, pueden absorberte toda la salud.



△ El próximo mes, te enseñaremos la lista completa de los trucos de Cheato.

▽ No te olvides de hacer una visita a la casa Jinjo.



Siguiendo el ejemplo de *Donkey Kong 64*, *Banjo-Tooie* está hasta los topes de objetos ocultos, así como de grandes recompensas por haberlos encontrado.

Los panales te aportan salud extra, los pergaminos trucos y cada vez que machacas los cartuchos de *Banjo-Kazooie* que inundan el centro de Isla de las Brujas consigues nuevos movimientos. Asimismo, puedes conseguir al menos 10 piezas de puzzle si atrapas a los Jinjos, pero la caza no es fácil ya que Minjos de aspecto idéntico a Jinjos te robarán con todo descaro si te acercas demasiado.

VUELTA ATRÁS

En *Banjo-Tooie* algunas caras te resultarán familiares. Quizá te llesves más de un disgusto...



MUMBO

El chamán con cabeza de calavera es ahora totalmente controlable. Si le guías hasta una plataforma de Mumbo y allí pronuncias un conjuro, Banjo y Kazooie alcanzarán áreas que antes les estaban prohibidas.

LOGGO

El único retrete parlante vuelve a la escena, y necesita que le desatasquen el papel higiénico de sus cañerías. ¡Qué ordinariéz!



TIPTUP

La última vez que se le vio el pelo (es un decir) fue en *Diddy Kong Racing*. Ahora, esta tortuga tiene un huevo y Kazooie tendrá que incubarlo. ¿Quién asomará la cabeza? La tortugueta más preciosa que hayas visto nunca.



SABREMAN

Según parece, la estrella del clásico para ZX Spectrum *Sabre Wulf* ha pasado los últimos 20 años congelado bajo los hielos de Picos Fuegoshelados. Nada mejor que un huevo de fuego para solucionar el enredo.



TEMPLO MAYA

El primer nivel de B-T es una breve introducción al juego. Fíjate...

1 Sigue el camino principal y te tropezarás con Jamjars, quien te enseñará el primero de los movimientos nuevos: una maniobra en primera persona para disparar huevos. Utilízalo contra las moscas que revolotean junto a Bovina y hazte con una pieza de puzzle.

Este cerdo ha sobrevivido al brote de fiebre aftosa detectado en el Reino Unido.



2 La cabaña de Mumbo está cerca de Bovina. Entra y asume el control del chamán; luego, busca la plataforma de Mumbo al pie de la montaña. Pulsa B y Mumbo realizará el hechizo con el cual podrás controlar una estatua dorada gigantesca. ¡A pisar fuerte se ha dicho!

Gracias a la magia de Mumbo, superarás ciertas dificultades.



3 Los pies metálicos de la estatua reventarán las dos puertas de piedra del templo maya. Atraviesa la primera para encontrar el Bosquecillo de la Serpiente Jade y, luego, continúa por las arenas movedizas hasta una isla pequeña cubierta de hierba. La segunda pieza de puzzle será tuya.



8 Utiliza la estatua dorada para descubrir una Plataforma de vuelo y planear hasta lo más alto del templo, donde te espera una nueva pieza de puzzle. En este momento, ya deberías tener suficientes piezas para abrir el siguiente nivel: Mina del Barranco Brillante.

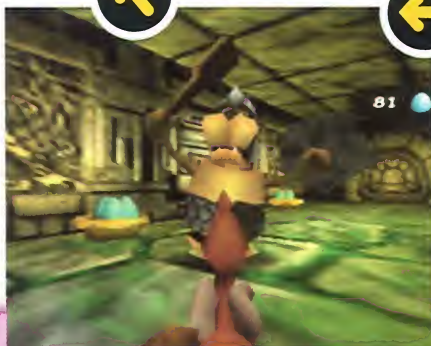


¿Reconoces esa montaña de Banjo-Kazooie? Ahora sirve para acceder a todos los niveles de B-T, incluso al imponente Templo Maya.



¡Vuela, Kazooie!
¡Vuela alto!

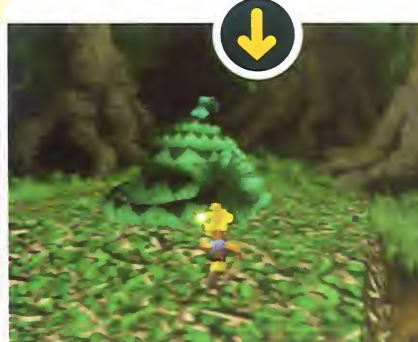
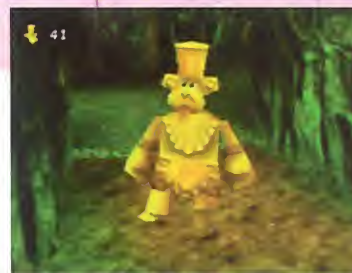
7 El cambio al modo Arma Alada en primera persona sólo sucede cuando entras en Templo de Apuntzan. Encuentra las máscaras verdes para conseguir otra pieza de puzzle (hay 20 en total) y luego lanza huevos durante un segundo al loco de Apuntzan, el cual no para de dar vueltas.



6 Registra el área de entrada y Jamjars aparecerá de nuevo para enseñarte el movimiento Garra Enganche, que te sirve para colgarte de las cornisas. Utilízalo para llegar a la cima del nivel, donde el topo reaparecerá para contarte cómo debes ejecutar Arma Alada.



4 Tras asumir el control de Banjo-Kazooie otra vez, vuelve al Bosquecillo y localiza la Serpiente Jade. Empuja suavemente el stick analógico y andarás de puntillas sobre las ramas crujientes hasta la pieza de puzzle sin despertarla.



5 También en el Bosquecillo de la Serpiente Jade vive el radiante Humba Wumba, quien te transformará en un Banjo de piedra a cambio de un Globo saltarín. Sigue hacia el estadio y participa en el ameno Desafío de fútbol. Si ganas, te llevas —cómo no— otra pieza de puzzle.



GO! GO!

¡PUES TE AGUANTAS!
Kazooie ha estado afilando su mordaz lengua desde Banjo-Kazooie y ahora se muestra más despectivo que nunca. Te lo ilustramos con algunos ejemplos:
Sobre la muerte de Bottles: "Qué más da, tampoco era uno de los personajes principales de Banjo-Kazooie."
Sobre el tesoro perdido del Templo Maya: "¡Nos importa un pimiento!"
Sobre la orden de Jigglywiggy: "Seguro que te lo acabas de inventar."



EL DESENLACE

Rompe estos cartuchos para hacerte con los huevos secretos, con los que lograrás una pila de trucos.

A menos que Rare planea sorprendernos de forma espectacular en los próximos meses, parece que el proyecto del prometido enlace entre Banjo-Kazooie y Banjo-Tooie ha sido suspendido. La idea era que varios ítems de B-K, concretamente seis huevos multicolor y la Llave de hielo, pudieran ser transferidos al cartucho de B-T. Lo más revelador, sin embargo, es que obtienes esos mismos objetos al romper los cartuchos de Kazooie escondidos en Tooie,



y que puedes usarlos para conseguir nuevas habilidades. La Llave de hielo, por ejemplo, abre una enorme caja de seguridad y transforma a Kazooie en un dragón que escupe fuego.

Los enemigos escapan envueltos en llamas. ¡Pobrecitos, no te rías!



¡No hagas ruido! Parece un Jinjo pero... ¿Y si es un malvado Minjo?



De aquí a cinco minutos, Bottles estará criando malas.

ISLA DE BRUJAS

Una visita relámpago a algunos de los mejores niveles de Banjo-Tooie...

BRUJEMUNDO



Un parque temático frío y húmedo en el que no faltan autos de choque, castillos hinchables, una máquina para comprobar tu fuerza muscular y un paseo aéreo en globo con la finalidad de acribillar objetivos de color que descienden en picado.

LO MEJOR: Ponerse las zapatillas de deporte y subir a toda pastilla hasta lo alto del tobogán de fuego.

LAGUNA DEL ALEGRE ROGER



El turno del inevitable mundo acuático, sólo que esta vez -después de que Mumbo haya "oxigenado" el agua- podrás explorar ciudades sumergidas y barcos hundidos sin tener que subir a tomar aire.

LO MEJOR: Explorar la fantástica ciudad subacuática de Atlántida y evitar al pez letal.

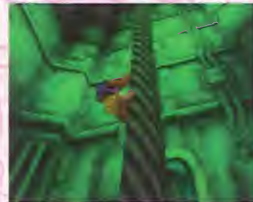
TERRYDACTILANDIA



Un mundo prehistórico habitado por pesados stegosaurios y criaturas parecidas. Seguro que nunca habías pensado que te harías amigo de un pterodáctilo y os embarcaríais en una búsqueda de sus retoños.

LO MEJOR: Transformarse en un Tiranosaurus Rex gigante, tomar aire y soltar un rugido estremecedor que hace temblar la pantalla.

INDUSTRIAS GRUNTY



Centro de las actividades horripilantes de la chiflada bruja, en esta fábrica futurista salen trabajadores oprimidos, aplanadoras neumáticas... y Loggo.

LO MEJOR: Escalar los muros y techos de Grunty, gracias a las excelentes Botas Trepadoras.

MINI DIVERSIÓN

Una infinidad de minijuegos magníficos, a los que se puede acceder una y otra vez desde el menú principal.

LA CARRERA DE AROS

Tienes que atravesar aros muy deprimidos. Aunque suena fácil, la vista en tercera persona complica las cosas un montón.



PUNTUACIÓN A SUPERAR - 70 pts

CONTENEDOR DE BASURA

Haz como Pato WC y elimina esos risueños gérmenes multicolor en este desafío de una sola pantalla. Los gérmenes regordetes de color azul valen tres puntos.



PUNTUACIÓN A SUPERAR - 82 pts

MINI SUBMARINO

Muy sencillo: lanza minas. Cambia a una perspectiva de primera persona cuando estés situado a un extremo de la arena. Todo lo que tienes que hacer es correr de un lado a otro y provocar explosiones.



PUNTUACIÓN A SUPERAR - 85 pts

FÚTBOL MAYA

Aunque circulan tres versiones de este minijuego por Tooie, todas ellas comparten la misma regla: apoderarse del balón e incrustarlo en tu propia portería.



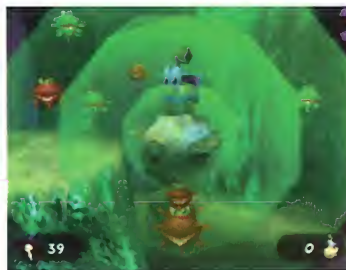
PUNTUACIÓN A SUPERAR - 22 pts

¡QUÉ CAMBIO!

Entra en la cabaña de Mumbo y saldrás convertido en un ser totalmente nuevo.

DESATASCADOR

El repertorio de movimientos para esta forma es tan escaso que, de hecho, se limita a uno solo. Tiene mucho que ver con rocas gigantes y fusibles mal colocados.



SUBMARINO

Moverse por la Laguna del alegre Roger es mucho más fácil a bordo de este submarino, principalmente porque cuentas con una reserva ilimitada de torpedos destructores.

BOLA DE NIEVE

Rodar por la nieve es muy divertido y, además, haciéndolo repones energía. Pero si acumulas demasiado polvo blanco puede que no pases por según qué huecos.



ABEJA

Toda de una pieza, llega la abeja desde Bosque Clic Cloc de B-K. Tendrás el poder de explorar el colosal mundo flotante de Nube Cucolandia a tu antojo.



Estarás más sano después de recoger paneles, por lo que sobrevivirás a ataques como éste.

MALA SOMBRA

Banjo-Tooie no tiene miedo a poner en tu camino enemigos, desde los normales y corrientes Gruntlings verdes a las peligrosas cajas de TNT de Mina del Barranco Brillante. La animación es genial, vuelven la cabeza y se dan cuenta de que paseas por allí por primera vez o exhalan exagerados gemidos mientras agonizan. Desde luego, los artistas gráficos de Rare han esparcido su toque mágico por todo el juego. Una advertencia: ten cuidado con la pala cercana al tren en Mina del Barranco Brillante.

Tendrás que ir a la cabaña de Humba y transformarte en un gigantesco T-Rex para vengarte de este alado ejemplar.



Ándate con cuidado en las plataformas estrechas, hay mucho "manoseo".

COCHES DE CHOQUE

Recoger bombillas de colores no es fácil cuando tres autos de choque conducidos por pilotos de la CPU intentan estrellarte contra las paredes. Una trayectoria en círculo les confundirá.



PUNTUACIÓN A SUPERAR - 70 pts

EXPLOTA EL GLOBO

Más explosiones, pero esta vez los objetivos son globos que ascienden lentamente. Es muy importante que pulses A o sufrirás una humillante caída.



PUNTUACIÓN A SUPERAR - 77 pts

SALA DE EMBALAJE

Otra recolecta de bombillas de colores. Pero sólo se contarán como válidas las bombillas que haya dentro de las cajas que bordean la arena.



PUNTUACIÓN A SUPERAR - 68 pts



¿QUIÉN CARAJO ES TOOIE?

Absolutamente nadie. Rare ha gastado una pequeña broma a los jugadores, ha hecho un juego de palabras basado en la pronunciación del sonido inglés "two" (dos) y en vez de escribir Banjo "two" ha puesto Banjo-Tooie. Es su venganza personal contra quienes criticaban la falta de ingenio



en sus títulos. La pista está al final del juego, cuando aparece un personaje que grita: "Volveremos a vernos... en Banjo-Threee."

EL MULTIJUGADOR

Hasta cuatro jugadores se pueden juntar en los minijuegos, pero Tooie cuenta, además, con un buen surtido de partidas exclusivas para el modo multijugador.

TEMPLO DE APUNTZAN

Un deathmatch a lo *Perfect Dark*. La arena es diminuta, pero las cosas se ponen al rojo vivo cuando aparecen los explosivos por control remoto.



ALMACÉN DE ARTILLERÍA

Otro tiroteo en primera persona, en el que los Huevos de fuego son el mejor recurso. El mapa más complicado es apropiado para escondites y emboscadas.



MINISUB-MARINOS

Tiros bajo el agua. Se trata de una partida lenta y muy difícil de controlar debido a la perspectiva en tercera persona. Por el contrario, hay muchas rocas tras las que esconderse.



TORRE DE LA TRAGEDIA

Sólo disponible después de acabar el juego principal, este divertido concurso evalúa tus conocimientos sobre *Banjo-Tooie* con preguntas tanto de tipo test como visuales.



En *Banjo-Tooie*, la separación de los protagonistas no es lo más importante. ¡Vaya, qué decepción!



Estos imanes gigantes no suponen una gran amenaza en Industrias Grunty. Hasta que Banjo y Kazooie se transforman en lavadora...

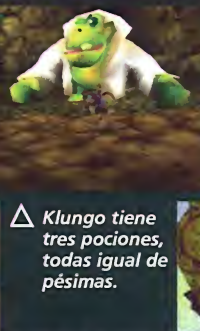


Nintendo tiene toda la culpa. Si no fuera por su programa de lanzamientos, *Banjo-Tooie* hace tiempo que brillaría con luz propia. Esto levantó tantas expectativas que, a pesar de que Nintendo ha hecho el esfuerzo de traer el cartucho completamente traducido al castellano, el resultado final nos trae a la memoria el recuerdo de la pequeña decepción que supuso *Donkey Kong 64*. Además, nos lleva a plantearnos una cuestión: ¿por qué Nintendo lanza este título en nuestro país y ni siquiera muestra interés por el fabuloso *Conker's Bad Fur Day*, un juego mejor que éste?

Claro está que los fans del rompedor *Banjo-Kazooie* hubieran puesto el grito en el cielo si Rare se hubiera desviado ni que fuera un palmo de la fórmula parodiadora de *Mario 64*. Así que *Banjo-Tooie* es, en esencia, otra taza



Klungo tiene tres pociones, todas igual de pésimas.



No todos los juegos pueden presumir de tener momentos como éste. "En un país multicolor..."



más de lo mismo: ocho mundos temáticos colosales, cientos de pruebas de agilidad y unos cuantos minijuegos bulliciosos, entre otras cosas. En realidad, las únicas diferencias respecto a *Banjo-Kazooie* que se aprecian a simple vista son una bendición. Los gráficos están mejor que nunca, jefes rollizos hacen su debut en el juego y la desastrosa cámara de *Kazooie* ha sido reemplazada por un modelo más avanzado.

Por todo eso, y el hecho añadido de que los mundos de *Banjo-Tooie* son suficientemente grandes y atractivos para que el mas todote *Donkey Kong 64* regrese corriendo

Mario desde un principio. Si Rare hubiese hecho lo mismo se habría evitado las partes más tediosas de *Banjo-Tooie*, en las que vagas sin rumbo fijo y durante horas por vastos entornos como Picos Fuegohechos, dudando entre buscar una habilidad nueva o aprovechar una ya existente.

Por consiguiente, no es de sorprender que exista la oportunidad de utilizar más movimientos cuando la pareja Banjo-Kazooie se transforma en una de las muchas criaturas jugables, tales como dinosaurios, lavadoras o abejorros. Lo más extraño es que los denominados "puzzles", que simplemente consisten

GRÁFICOS



Ya desde la primera área, *Banjo-Tooie* tiene impacto visual. La animación destaca en todo el juego.

a la selva, cuesta encontrarle defectos a *Banjo-Tooie*. Esto es, al principio. En cuanto te adentras en el mundo Tooie, los grandes cambios con respecto a *Kazooie* se hacen más evidentes —y son menos gratos que la nueva cámara.

Tomemos, como ejemplo, la obsesión enfermiza e innecesaria que tiene Rare de cargar a los protagonistas con habilidades extras a medida que Tooie avanza. El magistral Shigeru Miyamoto inventó cientos de puzzles para *Mario 64*, pero cada uno se basaba en los pocos movimientos con los que contaba

en encontrar una baldosa que se correspondiera a la nueva forma que has adoptado y subirla en ella, estropeen la diversión que supone explorar el mundo de *B-T* desde el prisma de otro personaje. Pero, incluso cuando Banjo y Kazooie se separan, lo hacen casi siempre con el propósito de posarse en dos interruptores diferentes que abren una nueva puerta.

Por el contrario, cuando no intenta prolongar la durabilidad de *Banjo-Tooie* mediante movimientos o idas y venidas a la cabaña de Humba al objeto de transformarte, Rare te cautiva con puzzles fantásticos. Te hace cami-

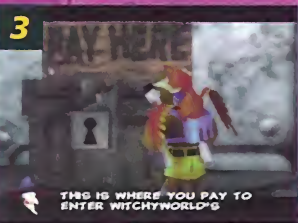


CARRERA DE RELEVOS

Incluso con la ayuda de plataformas de teletransporte, la mayoría de los puzzles de Banjo-Tooie son un despilfarro de tiempo.



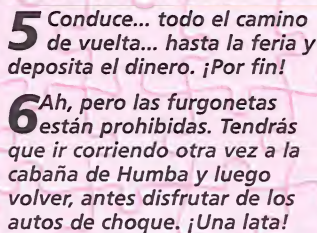
1 La atracción de los coches de choque de Brujemundo está cerrada, pero hay una plataforma Mumbo estratégicamente cerca.



3 Ve corriendo a la cabaña de Mumbo y cámbiate a Banjo-Kazooie, entra en la atracción y... ¡oh, no, necesitas dinero!

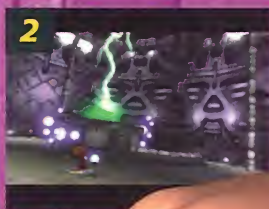


5 Conduce... todo el camino de vuelta... hasta la feria y deposita el dinero. ¡Por fin!



6 Ah, pero las furgonetas están prohibidas. Tendrás que ir corriendo otra vez a la cabaña de Humba y luego volver, antes de disfrutar de los autos de choque. ¡Una lata!

2 Corre hacia la cabaña de Mumbo y, una vez convertido en chamán, vuelve pitando. Se abrirá la atracción.



4 Cruza todo el nivel para ir a la cabaña de Humba. Ésta te transformará en una furgoneta repleta de dinero.



sus más y sus menos

- Animación y gráficos espléndidos.
- Se pueden hacer un montón de cosas.
- Modo multijugador genial.

- Un juego de plataformas más.
- Continuas idas y venidas.
- No supera la anterior entrega.

Si esto te gusta

Donkey Kong 64
Rare
N64/25, 95%
Para no parar de hacer monerías en el mejor juego de plataformas después de Mario.

9 GRÁFICOS

Muy bonitos... Estarás frotándote los ojos continuamente.

7 SONIDO

Melodías algo pasadas de moda y efectos sonoros que no están mal. En definitiva, nada nuevo.

9 TECNOLOGÍA

Probablemente, el cartucho más repleto. Resérvalo unas 20 horas para terminar Tooie.

7 DURABILIDAD

Un juego largo pero, aparte del multijugador y los minijuegos, los otros modos no merecen un repaso.

VEREDICTO

Bastante ameno, pero le falta el toque ingenioso que impregna los juegos de los creadores de Twycross. La primera entrega fue más sorprendente en su día.

85%



64

37

Junio 2001

TECNOLOGÍA

El excelente multijugador está repleto de momentos en los que reírse a carcajada limpia.

barranco abajo a un pozo de lava por quinta vez consecutiva, será en vano, pues el sentido del humor que envuelve todo el juego anulará ese sentimiento. Los jefes y enemigos se sienten hastiados, Kazooie trata a todo el que se encuentra con absoluto desprecio y las referencias a otros juegos de Rare son constantes. Incluso el excelente multijugador está repleto de momentos en los que reírse a carcajada limpia.

Pero Banjo-Tooie es, en última instancia, otro juego de plataformas más. Qúitate los gráficos elaborados y la innumerable lista de movimientos extra y lo único que te queda

es un juego que no tiene mucho más que ofrecer que DK64. Bad Fur Day tendrá defectos, pero supone un giro dentro del género de las plataformas, el baldeo que venía necesitando. Banjo-Tooie, a pesar de

contar con un aceptable número de puzzles ingeniosos como complemento y momentos divertidos para correr y saltar, carece de la frescura y emoción necesarias. Teniendo en cuenta, no obstante, que Conker's Bad Fur Day no encuentra distribuidor que quiera llevarlo a las tiendas de nuestro país, B-T se convierte en la mejor despedida platáformera de Rare para la N64.

CÓMO...

convertirte en un maestro en...

POKÉMON ORO Y PLATA



● Consigue todas las medallas y álzate con la victoria con nuestra detallada guía. (1ª Parte)

LO QUE DIJIMOS



Tienes la review de *Pokémon Oro y Plata* unas páginas más atrás. La conclusión a la que hemos llegado es:

"Si no tienes ya una copia, debes ir corriendo la tienda y hacerte con una. Estas ante un tour de force esencial en el campo del videojuego de bolsillo"

5

Te has perdido en Ciudad Caña Dorada? ¿No encuentras billete para el maravilloso barco SS. Aqua? ¿No consigues reactivar la Central de Energía? Si te has encallado en uno de los nuevos juegos de Pokémon, aquí encontrarás la solución. Hemos recopilado minuciosamente todos los datos necesarios para llegar a Mt. Silver e incluso más allá y te los traemos en formato de guía en dos entregas (el mes que viene, publicaremos la segunda parte). Pero te lo advertimos: las siguientes páginas contienen muchos secretos. También encontrarás una lista de los objetos que se pueden adquirir en la Tienda Pokémon de cada una de las ciudades.

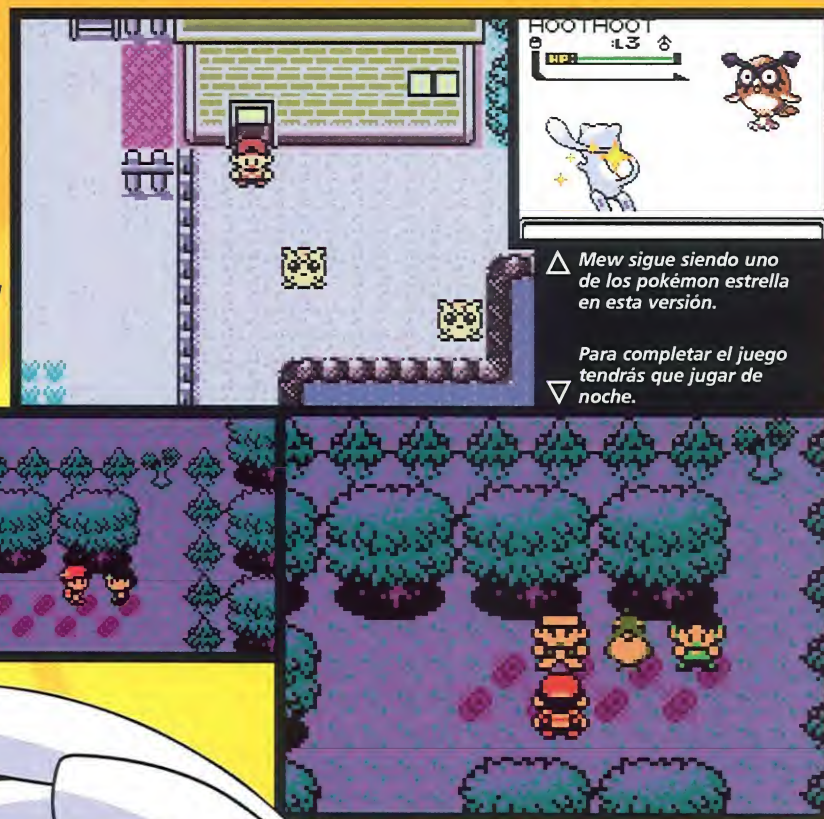
Si no quieres echar a perder las sorpresas del mejor juego Nintendo del año, deja a un lado esta guía y consúltala solamente cuando estés realmente perdido. De esta forma, vivirás la experiencia Pokémon por completo. Aunque si lo que quieres es llegar al final antes que nadie, estás en el sitio adecuado...

Puedes darte un paseo en transporte público.



△ Los mundos de Oro/Plata son más coloridos que los de versiones anteriores.

◁ El cambio Noche-Día multiplica por 10 la diversión.



PUEBLO NUEVA CORTEZA



Además, en fases posteriores del juego adquiere gran poder.

- Una vez regreses de tu recado en la casa de Mr. Pokémon,

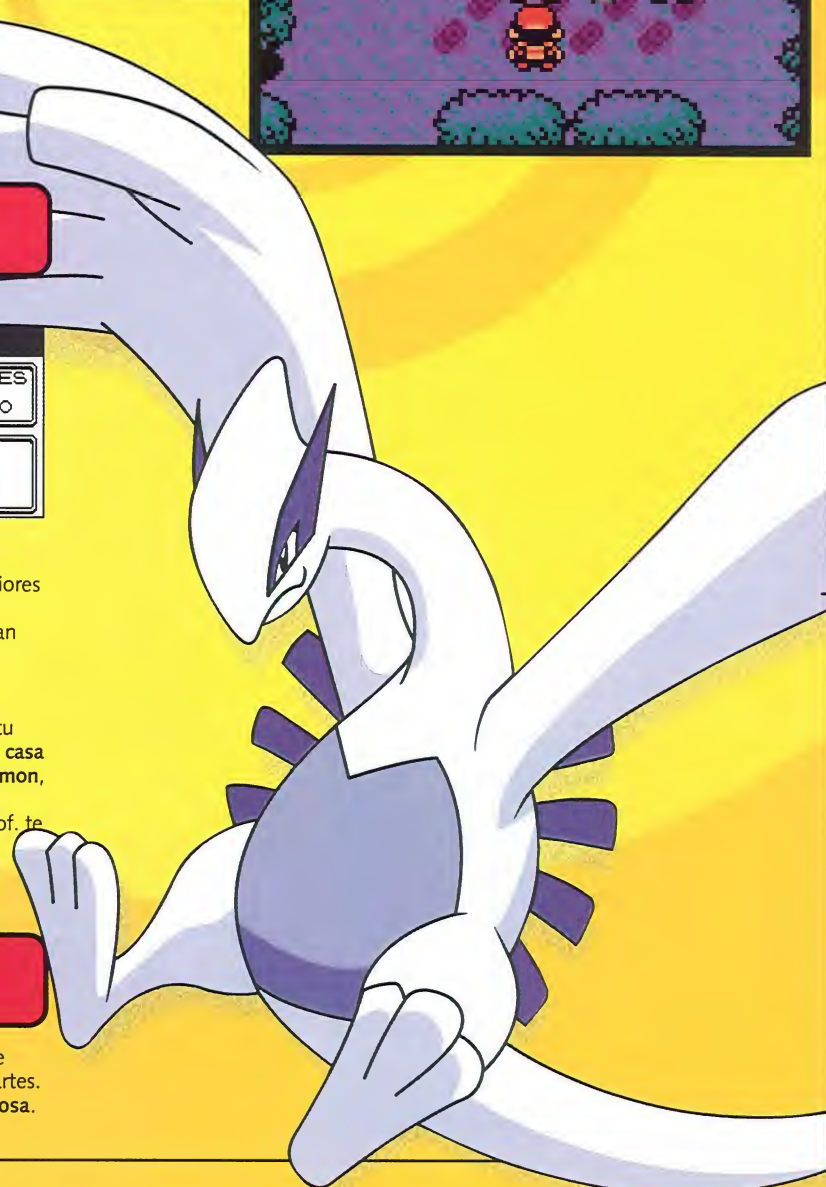
en la Ruta 30, al norte de Ciudad Bosque Cerezas, el ayudante del Prof. te entregará cinco Poké Balls.

- Aquí no puedes hacer gran cosa, aparte de llevarte el primer Pokémon de la Casa del Prof. Elm. Si quieres empezar de la manera más fácil, lo mejor es que te lleves a Chikorita, la mejor opción para el combate.

RUTA 29

- Tras derrotar al Líder Gim. de Ciudad Violeta y conseguir la Medalla Céfiro, uno de los personajes sincronizados, Tuscany, aparecerá al sur de la entrada

de la Ruta 46, bajo un arbusto que puedes cortar. Sólo aparece los martes. Te entregará un reforzador Lazo Rosa.



CIUDAD BOSQUE CEREZAS

- Ante todo, tienes que **hablar con el anciano** con el que te encontrarás al entrar en la ciudad. Te recompensará con una visita guiada y con la **Tarjeta Mapa**, esencial para tu Poké Gear.

- La Tienda Pokémon de este lugar contiene los ítems siguientes, si bien no puedes adquirir Poké Balls hasta que vuelvas del recado del Prof. Elm.

Antídoto	100
Despertar	250
Antiparalizante	200

Poké Ball	200
Poción	300

- Una vez hayas aprendido **Surf** (más adelante), sigue hasta la isla, al oeste de la ciudad, y charla con el pescador. Él te dará el reforzador de **Agua Mística**.

- Al salir por primera vez de la ciudad, te enfrentas a tu rival. Tienes que luchar con algunos monstruos salvajes para acrecentar tus fuerzas. Así lo derrotarás fácilmente.



RUINAS DE ALPH

100
250
550

- Una vez resuelvas los puzzles, podrás acceder a las salas que se encuentran debajo de las ruinas. Si no tienes **Surf** ni **Fuerza**, sólo podrás hacer el primero. Las soluciones de los cuatro puzzles son: Kabuto, Omanyte, Ho-oh y Aerodactyl.

- No te contentes con la captura de un único **Unown**. Cada vez que encuentres un Unown con una forma distinta, añádelo a tu colección. Cuando tengas **tres distintos**, ve al laboratorio de la superficie. Allí recibirás una **actualización del Poké Gear** que te permitirá contemplar todas las formas de Unown. En total hay 26 y, una vez los tengas todos, podrás acceder a una estupenda opción bonus en el Laboratorio si conectas la **Game Boy Printer**.

RUTAS 30 Y 31

- En la **primera casa** de la Ruta 30 puedes inquirir acerca de los efectos de las cerezas. Su propietario te entregará una **cereza gratuita**.

- Sigue por el prado, hacia la derecha, hasta la **Casa de Mr. Pokémon**. Su dueño te dará un Pokédex y un **huevo misterioso**. Guarda el huevo durante algunos días, hasta que haga eclosión.

- Al pie del cerezo, junto al estanque del norte, un muchacho aguarda **correo**. Tienes que visitarlo luego, una vez hayas conseguido un **Pokémon con correo** en la Ruta 35, a cambio de la MT50.

Antídoto	
Despertar	
Cuerda Huida	
Correo Floral	
Antiparalizante	
Poké Ball	
Poción	
Ataque X	
Defensa X	
Velocidad X	

50
200
200
300
500
550
350

RUTA 32

- Sólo tienes que dar un paseo hacia el sur hasta la Cueva Unión. Si cortas los arbustos que te separan del muchacho que mira las estrellas en el reborde, cerca del inicio, conseguirás la MT05.

- En el claro, detrás del Centro Pokémon, hacia el sur, hallarás otro personaje sincronizado para los viernes. Se llama **Frieda** y te regalará el reforzador **Púa Venenosa**.

- Ve al Centro Pokémon y charla con el pescador. Te dará una **Caña Vieja** que te servirá para pescar **Qwilfish** después de que Ralph llame y te diga que esas extrañas bestezuelas abundan en la zona.

CIUDAD VIOLETA

- Ve a la **Torre Retoño** y llévate la MO Destello más algunos ítems. Esta sección resulta ridículamente fácil si te encaminas a las Ruinas de Alph y te llevas **primero un Unown**. No vas a tener el más mínimo problema con esos Bellsprouts.

- En la casa del sur de la ciudad puedes cambiar el Bellsprout por un Onyx.

- El líder de gimnasio, Falkner, emplea Pokémon tipo ave contra ti. Una vez más, puedes derrotarlo fácilmente si llevas un Unown. Además, te llevas la **Medalla Céfire** y una MT31.

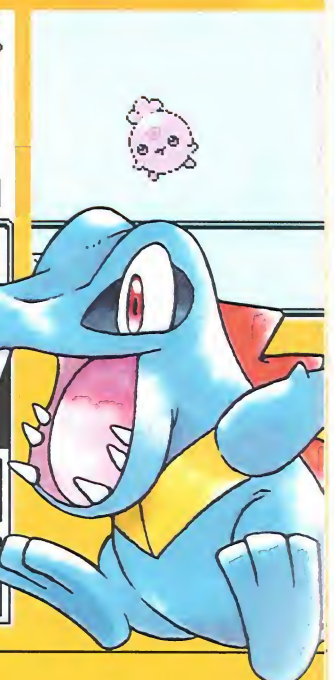
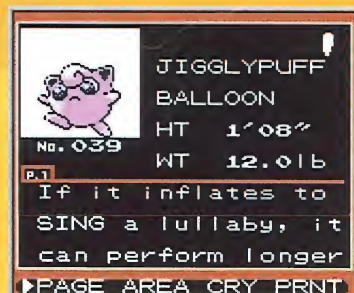
- La Tienda Pokémon tiene los siguientes productos en su inventario:



CUEVA UNIÓN

- Si quieres explorar todos los rincones de la **Cueva Unión**, necesitas Destello, Fuerza y Surf.

- Aunque parezca sombría y tenebrosa, la Cueva Unión es el único sitio donde puedes capturar un **Lapras**. Aparecerá **cada viernes** en el agua, al extremo sur del nivel del sótano.



RUTA 33

- Esta área de dimensiones reducidas conecta la Cueva Unión con Pueblo Azalea. No encontrarás nada interesante, salvo a Anthony, un excursionista que te explicará cuándo capturar un miedoso Dunsparce en la Cueva Oscura.

PUEBLO AZALEA

- Habla con Kurt en la casa situada al noroeste de la ciudad. Él te explicará el plan del Team Rocket para cortarles la cola a todos los Slowpokes del pozo (¡qué malvados!). Síguelo en dirección este, hacia el pozo. Tras salvar a los Slowpokes, regresa, una vez tengas Surf y Fuerza, para recibir el reforzador Roca del Rey.



You're a POKÉMON trainer, right?

- Después de ayudar a Kurt, puedes darle unos **Apricorns** que transformará en Poké Balls especiales para ti. El tipo de bola que recibas dependerá del color del Apricorn:

- Negro = Ball Pesada
- Azul = Ball Señuelo
- Verde = Ball Amistosa
- Rosa = Ball del Amor
- Rojo = Ball de Nivel
- Blanco = Ball Rápida
- Amarillo = Ball Lunar

- En la casa adyacente al gimnasio encontrarás al **Carbonero**, quien te dará un reforzador de Carbón después de que encuentres a su aprendiz en el Bosque Ilex.

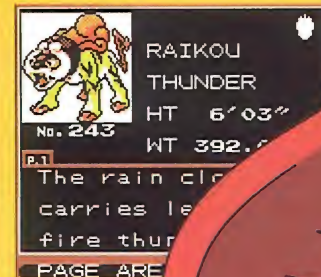
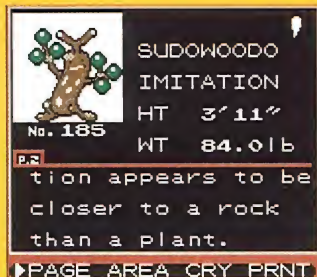
- Tienes que derrotar a los monstruos de tipo Bicho en el gimnasio y llevarte la **Medalla Colmena**. Así podrás controlar a los monstruos hasta el Nivel 30, así como la MT49.

- En la Tienda Pokémon encontrarás:

Antídoto	100
Carbón	9800
Cuerda Huida	550
Correo Floral	50
Antiparalizante	200
Poké Ball	200
Poción	300
Repelente	350
Súper Poción	700

BOSQUE ILEX

- No, el reloj de tu cartucho no se ha estropeado: Bosque Ilex siempre está a oscuras. Tienes que acorralar al **Farfetch'd** para que se mantenga cerca del aprendiz del Carbonero y éste pueda capturarlo. Como recompensa, recibirás una MO01.



- En la mitad superior del bosque descubrirás a un muchacho que se lanza de cabeza contra los árboles. Te dará una MT02 para que te unas a su diversión.

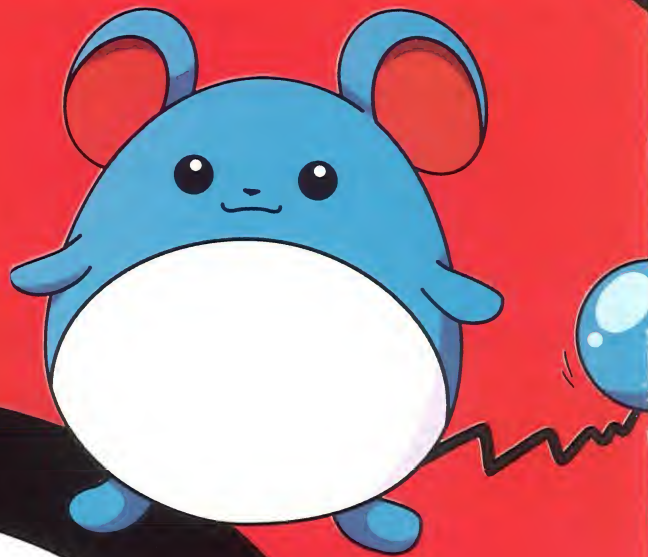
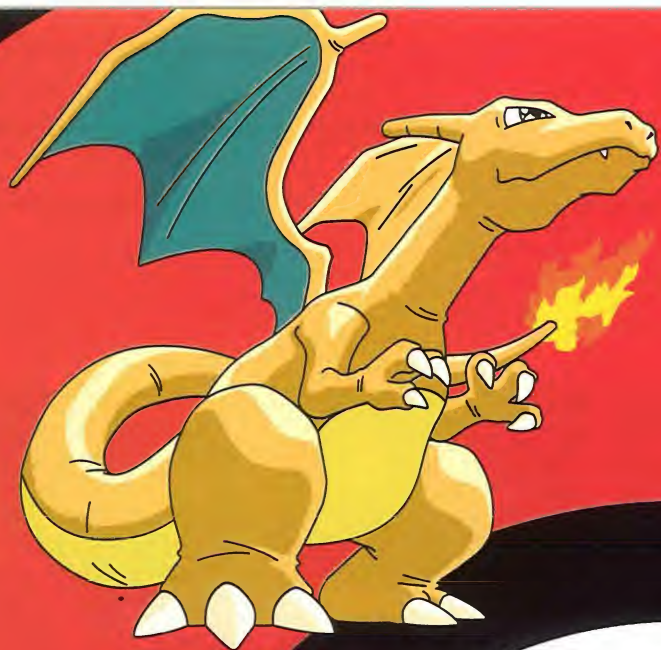
- A las puertas de la Ruta 34, en el extremo noroeste del bosque, habla con la muchacha Butterfree. Te dará una MT12.

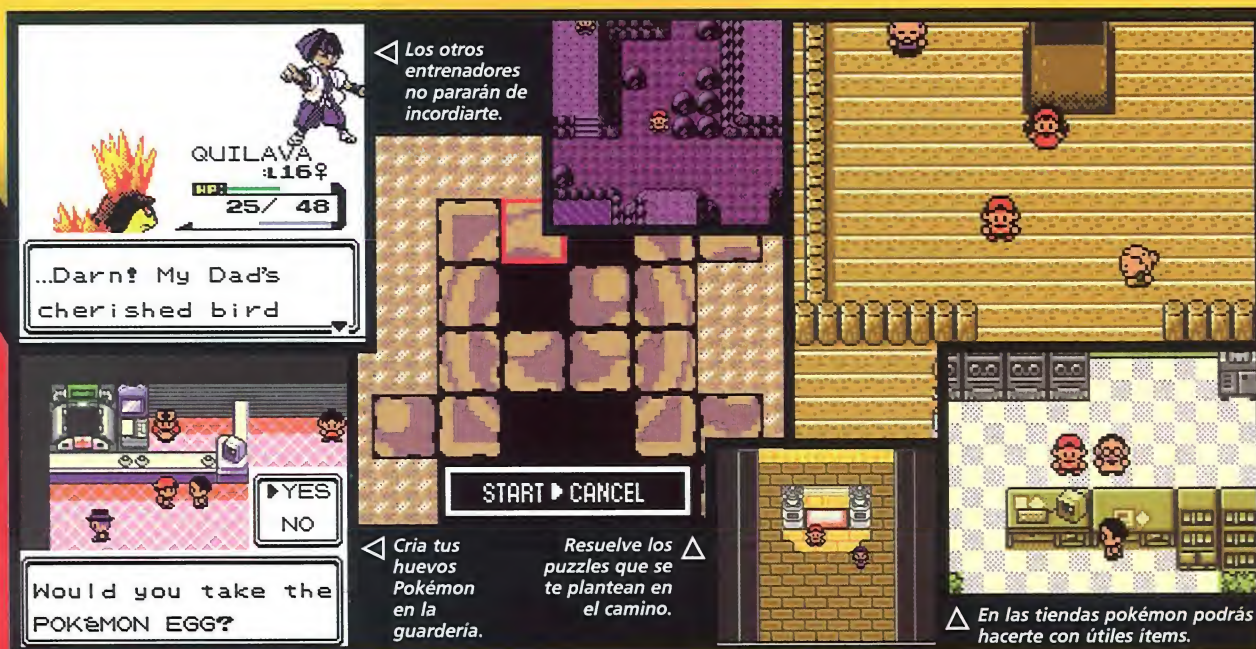
monstruo, puede que pongan un huevo. No nos preguntes por los detalles.



RUTA 34

- Cría en la **Guardería Pokémon** a todos los monstruos para los que no tengas espacio, pero que te gustaría mejorar. Una vez te separes de ellos, verás cómo los dejan en el jardín. Si dejas una versión masculina y otra femenina del mismo





CIUDAD CAÑA DORADA

- En la extensa Ciudad Caña Dorada podrás encontrar una bici gratuita. Ve a la tienda de bicicletas de la esquina sudeste y habla con el propietario. Más adelante, cuando hayas reparado la Central de Energía, dispondrás de un medio de transporte aún más rápido: un tren entre Ciudad Caña Dorada y Ciudad Azafrán.

- En la alta Torre de la Radio puedes conseguir una **Tarjeta Radio** para tu Poké Gear. Habla con la persona de recepción.

- En la gigantesca Tienda Pokémon se encuentra casi de todo.

Segunda planta

Antídoto 100
Despertar 250
Antiquemar 250
Cuerda Huida 550
Correo Floral 50
Cura Total 600
Súper Ball 600
Antihielo 250
Antiparalizante 200
Poké Ball 200
Poké Muñeca 1000
Poción 300
Repelente 350
Revivir 1500
Súper Poción 700

Tercera planta

Directo 650
Protec. Esp. 700
Precisión X 950
Ataque X 500
Defensa X 550
Especial X 350
Velocidad X 350

Cuarta planta

Calcio 9800
Carburante 9800
Más PS 9800
Hierro 9800
Proteínas 9800

Quinta planta

MT02 2000
MT08 1000
MT33 3000
MT41 3000
MT48 3000

Sexta planta

Agua Fresca 200
Limonada 350
Refresco 300

- Tras derrotar a Whitney, el líder del gimnasio, y recibir la **Medalla Llanura** y la MT45, ve a la casa del Jardinero, en el extremo nordeste de la ciudad, donde te darán una **Botella a Chorro** con la que podrás abrir la entrada de la Ruta 36.

DEBAJO DE CIUDAD DORADA

La tienda con rebajas abre desde las cuatro de la madrugada hasta las nueve de la mañana cada lunes. Si quieres comprar en ella, tendrás que levantarte muy temprano. Hallarás a la venta:

Perla Grande 3500
Pepita 4500
Perla 650
Trozo de Estrella 4500
Polvo de Estrella 900

- El Salón Pokémon es importante para la evolución de ciertos tipos de monstruo. Si tienes Togepi, Golbat, Chansey, Pichu, Cleffa, Iggybuff o Eevee y quieres hacerlos evolucionar, visita regularmente el Salón y **no los dejes en tu caja PC**.

- Para entrar en el sótano, necesitarás la llave que se encuentra en lo alto de la Torre de la Radio (tras derrotar al Team Rocket en Pueblo Caoba). Una vez entres en el nivel de sótano interior, pulsa los tres interruptores de derecha a izquierda.



RUTA 35 Y PARQUE NACIONAL

- El hombre que se halla a la entrada de la Ruta 35 te dará el correo. Tienes que llevarlo a la Ruta 31. El cerezo de enfrente da **Cerezas Misteriosas**, que curarán a tus Pokémon durante un enfrentamiento.

- Si visitas el Parque Nacional en martes, jueves o sábado podrás tomar parte en el **Concurso de Captura de Bichos**. Es gratuito y siempre te llevarás algún premio.

RUTAS 36 Y 37

- Si empleas la **Botella a Chorro** en el árbol que te cierra el paso, se transformará en un **Sudowoodo**. Ésta es la única oportunidad de capturar a uno de esos monstruos tipo roca. Por ello, es buena idea que guardes el juego antes del combate.

- Una vez tengas el Sudowoodo, charla con el individuo que tienes a la derecha. Te dará una MT08. Si lo visitas de nuevo un jueves, encontrarás a otro personaje, Arthur. Te dará el reforzador de **Piedra Dura**.

- Sunny aparece cada domingo bajo los tres cerezos del norte, con el reforzador **Imán**.

CIUDAD COLOR CRUDO

- Entra en la Academia de Baile y lucha contra las cinco Chicas Kimono por la MO03 (Surf). Ahora podrás moverte por esas zonas cubiertas de agua en las que antes tenías problemas.

- Ve a la casa adyacente al gimnasio. Allí encontrarás el **Buscaobjetos**, que dará una señal cada vez que te acerques a un objeto escondido.

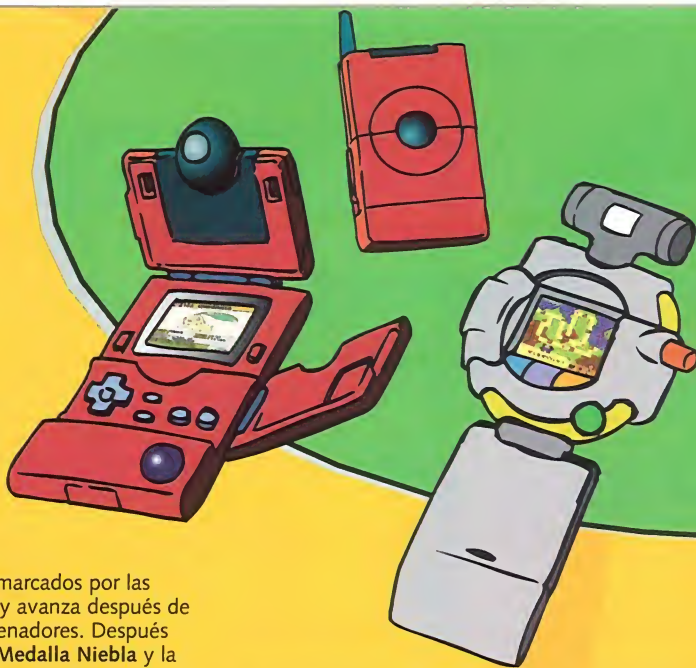
- El gimnasio está abarrotado de Pokémon tipo Fantasma que plantean un reto especialmente duro. Sin embargo, los ataques fantasma no suelen herir a los Pokémon normales. Por ello, si entras con un monstruo de tipo normal, instruido en ataques psíquicos o de tierra, podrás triunfar con bastante facilidad. Para cruzar la sección de suelo invisible, tienes que empezar enfrente del primer entrenador y moverte a derecha, arriba, izquierda, arriba, derecha, arriba. No salgas de los límites marcados por las columnas del extremo superior y avanza después de derrotar a cada uno de los entrenadores. Después de vencer a Morty, recibirás la **Medalla Niebla** y la MT30.

- Si ya has aprendido las técnicas para hacer añicos las **Piedras** y **Fuerza**, puedes conseguir la MT20 en el sótano de la **Torre Quemada**, así como los tres **Pokémon Legendarios**.

- Ve a la Tienda Pokémon y habla con Bill para activar la **Cápsula del Tiempo**, que te permitirá efectuar intercambios con los juegos Pokémon más antiguos. También podrás comprar:

Antídoto	100
Despertar	250
Antiquemar	250
Súper Ball	600
Antihielo	250
Antiparalizante	200
Poké Ball	200
Poción	300
Revivir	1500
Súper Poción	700

- Una vez hayas conseguido la **Medalla Niebla** y el Ala Arcoiris, puedes seguir adelante hasta lo alto de la Torre de Lata. Un Ho-oh te aguarda en la azotea y es la única oportunidad que tendrás de capturarlo. Así pues, te conviene guardar el juego antes de enfrentarte a él. En Oro, para conseguir el Ala Arcoiris, tienes que salvar al director de la radio en Ciudad Caña Dorada. En Plata, habrá que esperar hasta que llegues a Ciudad Plateada.



RUTAS 38 Y 39

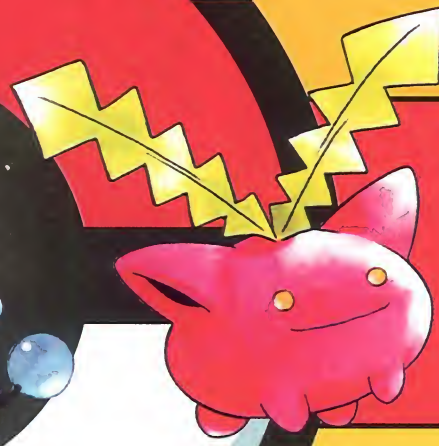
- El principal punto de interés se encuentra en la **Granja Moo Moo**, donde una Miltank enferma desea algunas **cerezas**. Dale las que puedas a cambio de una MT13. También puedes adquirir leche.

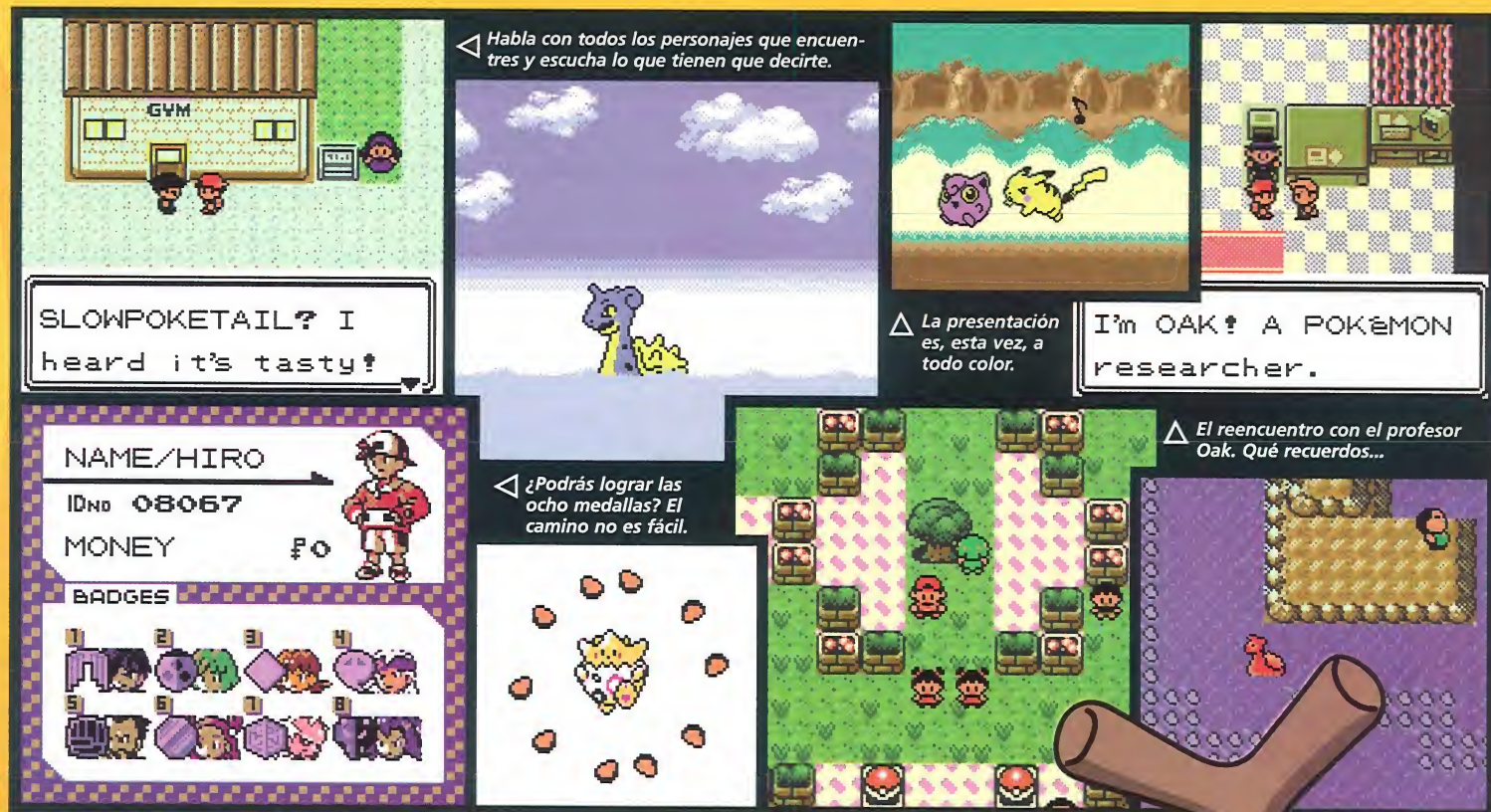
- Tienes que luchar contra todos los entrenadores que veas para obtener tres nuevos números de teléfono.

CIUDAD ACEITUNADA

- Tienes que ir a la casita cercana a la Tienda Pokémon y llevarte la Caña Buena. Por otra parte, en la Tienda encontrarás:

Antídoto	100
Despertar	250
Súper Ball	600
Híper Poción	1200
Antihielo	250
Antiparalizante	200
Repelente	500
Súper Poción	700
Correo Surf	





- Antes de luchar contra el líder gim, tendrás que visitar Ciudad Bosque Cian y conseguir la **Poción Secreta** que curará al Amphoros en lo alto del faro. Entonces, Jasmine regresará al gimnasio. Si la derrotas, te llevarás la **Medalla Mineral** y la MT23.

- Ve a la casa adyacente al Centro Pokémon. Allí encontrarás una MO04 que contiene Fuerza y te permite desplazar grandes rocas.

- No podrás abordar el barco hasta que derrotes a Lance en la Meseta Añil y consigas el Ticket de Barco. Una vez lo tengas, hallarás la embarcación al final del muelle todos los lunes y viernes.

RUTAS 40, 41 E ISLA REMOLINO

- La ruta marina hasta **Ciudad Bosque Cian** te llevará cerca de un archipiélago de cuatro islas a las que no podrás acceder hasta que aprendas la técnica **Remolino**. Si visitas la isla del noroeste en lunes, encontrarás a Mónica, un personaje sincronizado que te dará el reforzador **Pico Afilado**.

- Si tienes el **Ala Plateada** puedes encontrar a Lugia en la isla nordeste. Para conseguir el Ala Plateada en Plata tienes que salvar al director de la radio en Ciudad Caña Dorada. En Oro, sin embargo, tienes que hablar más adelante con el anciano de Ciudad Plateada.

- Entra en la isla del nordeste, ve a la primera cueva y sube por la escalerilla de la esquina nordeste. Ve hacia el sur y por la siguiente escalerilla que encuentres. Allí puedes conseguir un Máximo Revivir. Surfea hacia el sur, hacia la entrada de la cueva que te llevará al sótano donde te aguarda el

Lugia. Sigue surfeando hacia el sur, hacia la entrada de la cueva, y guarda el juego, porque tienes una **única oportunidad** de capturar al Lugia, y éste es uno de los Pokémon más difíciles del juego.

CIUDAD BOSQUE CIAN

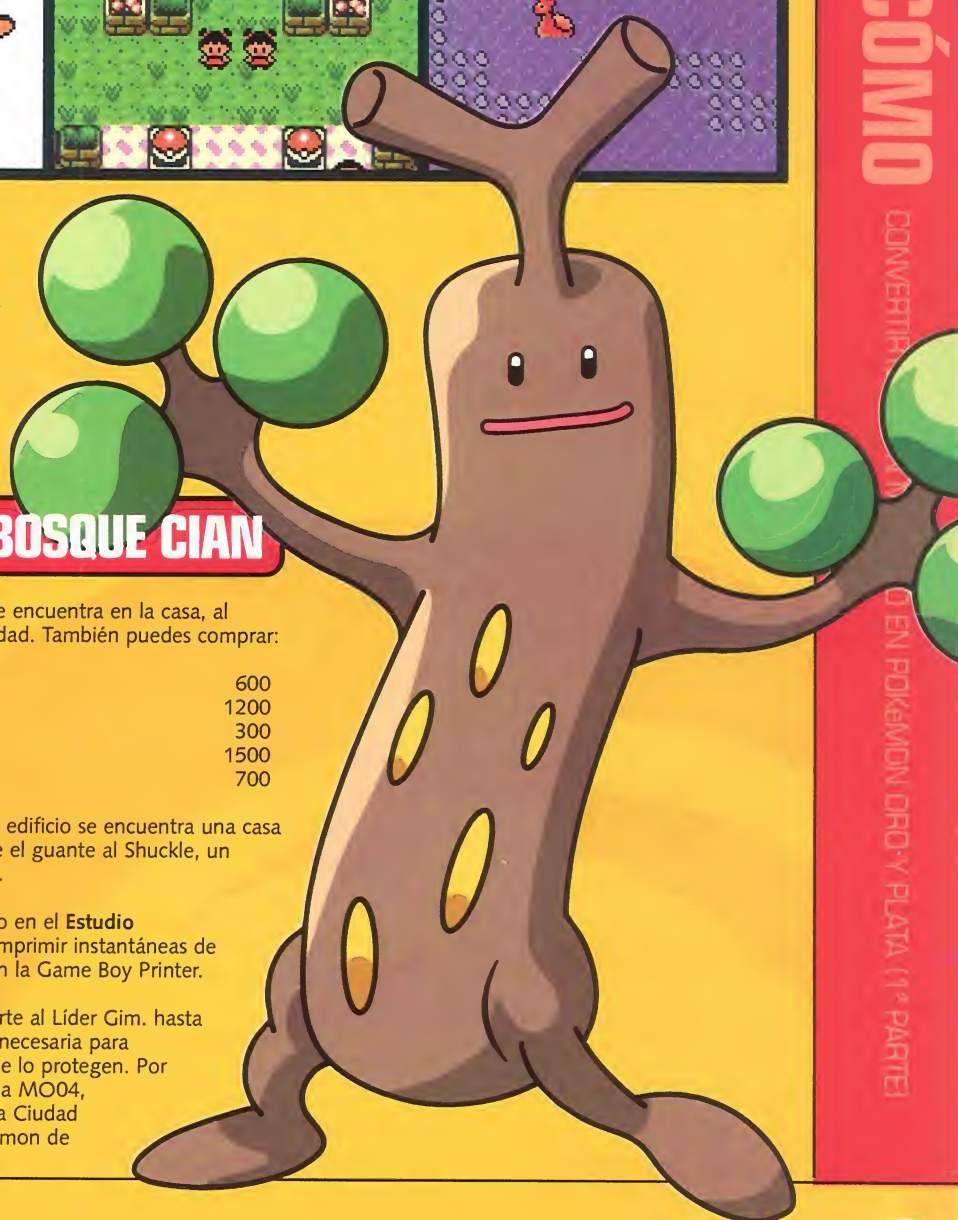
- La **Poción Secreta** se encuentra en la casa, al extremo sur de la ciudad. También puedes comprar:

Cura Total	600
Híper Poción	1200
Poción	300
Revivir	1500
Súper Poción	700

- Justo encima de ese edificio se encuentra una casa donde puedes echarle el guante al Shuckle, un Pokémon Bicho-Roca.

- Si visitas al fotógrafo en el **Estudio Fotográfico**, puedes imprimir instantáneas de todos tus Pokémon en la Game Boy Printer.

- No puedes enfrentarte al Líder Gim, hasta que tengas la Fuerza necesaria para desplazar las rocas que lo protegen. Por ello, si aún no tienes la MO04, tendrás que regresar a Ciudad Aceitunada. Los Pokémon de



MEW	26/ 28
CELEBI	16 HP: 26/ 26
HO-OH	15 HP: 25/ 25
LUGIA	15 HP: 27/ 27
SUICUNE	15 HP: 25/ 25
RAIKOU	15 HP: 24/ 24
CANCEL	

BELLSPROUT	13
CYNDAQUIL	34/ 34

It's super-effective!

CYNDAQUIL 127 HP: 34/ 34

I fought hard but I'm too weak.



I'd never lost to fools who battle.
What? CYNDAQUIL is evolving?

POCKET	ITEMS
BASMENT KEY	CARD KEY
RAINBOW WING	SILVER WING
CANCEL	
A strange, silver-colored feather.	



tipo Psíquico y Volador son los mejores para derrotar a Chuck. Por todo ello, recibirás la Medalla Tormenta y una MT01.

- Después de terminar con el gimnasio, habla con la mujer que aguarda afuera. Te dará la MO02 (Vuelo). Ahora podrás viajar de verdad.

RUTA 42 Y MT. MORTAR

- Mt. Mortar, en la Ruta 42, está abarrotado de objetos. Para llevártelos todos necesitarás las técnicas Surf, Fuerza, Destello y Cascada. Lleva una Cuerda Huida por si te pierdes. En la esquina noroeste del nivel inferior encontrarás al Maestro de Karate, que te dará un Tyrogue.

PUEBLO CAOBA Y SEDE DEL TEAM ROCKET

- La tienda Pokémon contiene dos series de ítems en momentos distintos del juego:

Ítems Team Rocket

Poké Ball	200
Poción	300
Cola de Slowpoke	9800
Minichampiñón	500

Ítems normales

Antídoto	100
Correo Floral	50
Súper Ball	600
Híper Poción	1200
Antiparalizante	200
Barra de Golosina	300
Revivir	1500
Súper Poción	700
Súper Repelente	500

- Emplea monstruos de tipo Fuego o Eléctrico para derrotar a los monstruos de hielo del líder de gimnasio y acumula Antihielo, porque en algún momento te verás congelado. Conseguirás la Medalla Glaciar, que te permite utilizar el Remolino en cualquier momento, así como una MT16.

- La Base del Team Rocket se encuentra en la Tienda Pokémon y se te permitirá el acceso una vez hayas visitado el Lago de Furia y localizado a Lance. No vas a hallar muchos obstáculos y tiene detalles muy buenos como las franjas del suelo, al inicio, que provocan la materialización de Pokémon cuando las pisas. También debes tener en cuenta que las estatuas Pokémon contienen cámaras que causan la aparición de los miembros del Team Rocket cuando pasas por su lado. Si no te apetece pelear con todos ellos, puedes acudir al PC del área central y apagar las cámaras.

- Si triunfas en este sitio, recibirás la MT05 (Remolino).



El mes que viene...

Continuaremos con
nuestro paseo por
todas las rutas y
ciudades de

JOTHO

¡TE ESPERAMOS!



CÓMO...

encajarlo todo en

LO QUE DIJIMOS



Analizamos *Pokémon Puzzle League* en el número 40 y llegamos a la siguiente conclusión:

"El mejor puzzle para la N64. Engancha por su sencillez y mantiene el interés gracias a su complejidad."

91%



POKÉMON PUZZLE LEAGUE

Conviértete en el poké-
puzzle-entrenador definitivo
con la segunda y última
entrega de nuestra guía.

Este mes, nuestro número de M64 es un poco poké-especial. Por un lado, estamos de enhorabuena, pues estos encantadores bichitos han regresado a la Game Boy en la tan esperada nueva versión del juego para la portátil. Y, por otro, porque nuestra guía especial sobre *Pokémon Puzzle League* llega a su fin.

Después de llevarte de la mano el mes pasado por las Clases 1, 2 y 3 de la Universidad del Puzzle, este mes te ofrecemos todos los movimientos (uno por uno) para que las Clases Especiales no sean ningún problema para ti. Además, como postre, tenemos para ti unos consejos más que útiles con los que podrás desvelar todos los secretos que Nintendo

ha guardado en los chips de este cartucho.

Aun así, no olvides que *Puzzle League* tiene mucho más que ofrecer, sólo que no está en nuestras manos el convertirte en un magnífico jugador. Como cualquier buen juego de puzzles, sólo tu tenacidad y tus reflejos permitirán que ni siquiera el Team Rocket se atreva a retarte a una partida a este divertido título. Entrena y persevera, el juego bien lo merece...

64 AL RESCATE CÓMO

ENCAJARLO TODO EN POKÉMON PUZZLE LEAGUE (2ª PARTE)



Junio 2001

64

49



△ En Puzzle League, los Pokémon pueden relajarse. Pikachu decide darse un baño en la piscina.

▽ La Universidad del Puzzle es el modo más exigente de Puzzle League.



▷ "Se equivoca, aquí no vive ninguna María de los Impactruenos."



CLASE 1: PUZZLES BÁSICOS

1 Intercambia las baldosas del centro de la fila de abajo. Cambia la roja del centro por la amarilla de al lado y haz lo mismo en la base.

2 Empuja la segunda de color lila de la parte superior hacia la derecha. Después, la roja de la columna central hacia la izquierda.

3 En la parte derecha, intercambia la azulona y la azul de la fila tres y, luego, repite en la base.

4 Desplaza la verde de la segunda fila hacia la izquierda y, a continuación, desplaza las rojas hacia el centro, de arriba abajo.

5 Fácil. Intercambia las baldosas azules que quedan más a la derecha en las filas uno y dos.

6 Desplaza la verde de la fila dos hacia la izquierda y, luego, la azul de la fila superior dos veces a la derecha.

7 Primero empuja la verde de la izquierda hacia la izquierda y, luego, la azul de la fila inferior a la derecha. Por último, tira la verde superior hacia la izquierda.

8 Intercambia la roja y la azul de la fila superior y, luego, desplaza la azul de la base hacia la izquierda.

9 Desplaza la lila que queda abajo a la derecha hacia el este, y haz lo mismo con la otra lila.

10 Súper fácil. Rellena la esquina inferior izquierda con la roja de abajo.

11 ¿Ves la lila de la fila cuatro? Empújala dos veces hacia la derecha.

12 Rellena el hueco con la roja de la fila tres y, luego, deslízala hacia la izquierda.

13 Intercambia las baldosas lila y roja de la fila dos y, luego, desplaza la azul de arriba hacia la izquierda. A continuación, empuja la azulona de la fila dos hacia la derecha, justo antes de tirar de la roja que hay al fondo a la izquierda hacia el oeste.

14 En la fila inferior, intercambia la azulona con la amarilla y, luego, desplaza la roja dos veces hacia la derecha.

15 Primero empuja las baldosas de la segunda fila y, luego, desplaza la amarilla que hay encima hacia la derecha.

16 Dale la vuelta por completo a la cuarta fila. Así de fácil.

17 Fila cinco: desplaza la roja hacia la izquierda y la amarilla hacia la derecha.

18 Desplaza la lila que está fuera de lugar hacia el este. A continuación, presta atención a la columna, y desplaza la lila del centro hacia la izquierda y la lila que hay en lo alto hacia la derecha.

19 Desliza la roja de abajo dos veces hacia la izquierda, pero entre movimiento y movimiento, desplaza la roja que hay encima hacia el este.

20 Desplaza la azulona de la fila siete hacia la izquierda. Caerá otra azulona en el hueco: empújala hacia la derecha.

21 Desliza la verde de la fila dos que queda más a la derecha hacia la derecha. A continuación, desplaza la amarilla de la fila superior hacia la izquierda.



22 Intercambia la roja y la verde de la base. Deja caer la lila que hay al lado de la parte superior por su derecha y, luego, intercámbiala con la baldosa que quede a su izquierda.

23 Rellena el hueco de la fila inferior con la azulona de la fila dos y, a continuación, repite con la azulona de la fila superior.

24 Desplaza a la izquierda la amarilla de la fila seis y, luego, la verde de abajo hacia la derecha. A continuación, intercambia la amarilla y la verde de la fila tres para lograr una cadena de cinco.

25 En primer lugar, haz que la roja de la fila dos caiga hacia la izquierda. Desplaza la roja que queda en lo alto de la columna hacia la derecha, cámbiala con la verde que quedará a su lado y, luego, construye una L invertida de rojas.

26 Intercambia la roja y la verde de la base y, luego, la fila superior. Desliza la lila de la fila cuatro hacia la derecha.

27 Desplaza la roja de la fila dos dos espacios hacia la izquierda y, luego, la estrella que hay debajo dos veces hacia la derecha. A continuación, deja caer la azulona más alta en la "T".

28 Arrastra la roja de la fila dos hacia la derecha hasta que quede en el rincón y luego deja caer la roja de arriba en el hueco que tiene al lado.

29 Deberías utilizar la verde de la fila dos para llenar el hueco de la fila de abajo. A continuación, desplaza a la derecha la roja que la reemplace. Ya sólo te queda intercambiar las dos baldosas que queden justo debajo.

30 En la fila inferior: azul a la derecha, azulona a la izquierda y amarilla dos veces hacia la izquierda.

7 Quinta fila: la azul de la izquierda, a la derecha; la azul de la derecha, a la izquierda.

8 Empuja la azulona de la fila tres dos veces a la derecha y crea una columna con la roja de la segunda fila.

9 Desplaza la azul más baja de la columna hacia la izquierda y vuelve a pulsar A. A continuación, desplaza las baldosas azul y verde más altas hacia el este.

10 La roja de la fila dos hacia la izquierda. A continuación, rellena el agujero que hay al fondo a la derecha con la azulona de la base.

11 Desplaza la primera y la segunda baldosa lila de la fila tres hacia la izquierda.

12 En la fila uno: la azulona dos veces hacia la izquierda y la azul dos veces a la derecha.

13 Desplaza la roja de arriba a la derecha y la verde de la fila dos hacia la izquierda. Por último, desliza la roja de la parte inferior derecha hacia el rincón.

14 Tira de la azulona de la fila dos hacia la izquierda, la de la fila uno dos veces hacia la izquierda y desplaza la que queda más arriba para que caiga en la "L" invertida.

15 En la fila dos, arrastra la azul que queda más a la izquierda hacia la derecha y la azulona que queda más a la derecha, dos veces hacia la izquierda.

16 En la segunda fila, intercambia todas las baldosas lilas con sus vecinas rojas.

17 Empuja la azul de la segunda fila hacia el este y luego haz que la azul más alta caiga en la "L" invertida.

18 En la fila tres, desplaza la amarilla que queda más a la izquierda hacia la izquierda y, luego, la roja que caiga en su hueco hacia la derecha.

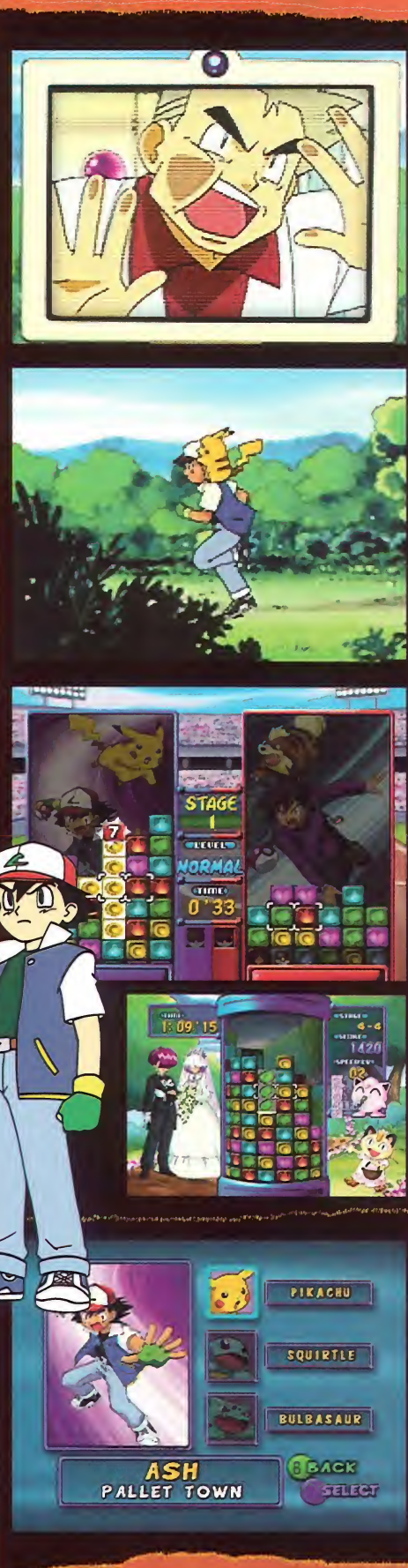
19 Rellena el rincón de la esquina inferior izquierda con la baldosa roja más cercana y, luego, desliza la azulona más alta hacia la izquierda dos veces.

20 Arrastra la amarilla de la fila cuatro a la derecha y vuelve a pulsar A.

21 Intercambia las baldosas del centro de la fila inferior y luego el dúo que tiene justo encima, en la fila tres. Después, arrastra hacia el oeste a las dos rojas del fondo a la izquierda y a la azulona del fondo a la derecha.

22 Desplaza las lilas de las filas uno y tres hacia la derecha (dos veces en el segundo caso) y desliza la amarilla que hay en medio hacia la izquierda.

23 Sólo hay una lila en la fila tres que puedes llevar hacia la izquierda, así que hazlo. Empuja también a la verde de la misma fila hasta juntarlas y, luego, intercambia las baldosas centrales de la fila dos.



CLASE S2: PUZZLES BÁSICOS

1 Empuja la verde de la fila cuatro dos veces hacia la derecha.

2 La amarilla del fondo hacia la izquierda: la verde de arriba a la izquierda; la amarilla que queda debajo de la superior a la derecha; la segunda verde empezando por abajo a la derecha.

3 Arrastra la azulona de la fila cuatro hacia la izquierda y haz lo mismo con la roja de la tercera fila. Por último, desliza la azulona de la fila dos hacia la derecha.

4 Intercambia la lila y la verde centrales de la fila dos y, luego, empuja la verde que hay al fondo a la derecha hasta alejarla de la pared.

5 Empuja la roja de la base contra la pared de la izquierda. Arrastra la nueva roja de la fila de abajo hacia la izquierda.

6 Deja caer la lila de la fila tres en la esquina inferior izquierda. Desplaza la azulona de lo alto hacia la izquierda y, luego, la azulona que hay debajo hacia la derecha. Por último, intercambia las dos baldosas que hay abajo, a la izquierda.

24 En primer lugar, tira de la roja central de la base hacia la izquierda. Luego, en la fila dos, desliza la amarilla y las dos azulonas hacia la derecha.

25 Empuja la amarilla de la fila cuatro hacia la derecha tres veces y, luego, la de la fila dos hasta juntarlas.

26 Intercambia la roja y la verde de la parte inferior izquierda y haz lo mismo con las baldosas de esos colores de la fila tres.

27 A la derecha con la lila de la fila cuatro para, a continuación, pulsar A. Sigue a esa baldosa y llévala hasta el rincón inferior derecho. A continuación, intercambia las dos baldosas superiores y la pareja que hay justo debajo.

28 Desliza la amarilla de la fila cinco hacia la derecha y pulsa A. Sube y haz lo mismo con la última amarilla.

29 Desplaza la roja de la fila tres hacia la izquierda. A continuación, desliza las dos rojas de la columna de la derecha hacia el oeste, pero primero la de abajo.

30 Intercambia la amarilla y la roja de las filas: dos, tres, cuatro, uno y, por último, otra vez tres.

CLASE S2: PUZZLES 3D

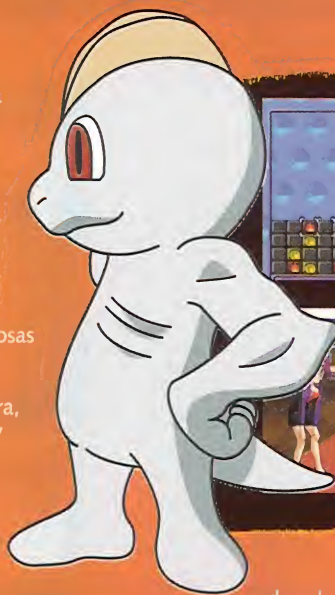
31 Desplaza la verde que queda a tu izquierda un espacio hacia la izquierda y haz lo mismo con la azulona que queda justo al noroeste.

32 Intercambia la verde y la lila que hay justo encima y, luego, muévete ocho espacios hacia el este y repite. Recuerda, cuatro espacios hacia la izquierda y dos abajo para el último intercambio.

33 Rellena el hueco de la base con la azulona que queda más a la derecha en la fila de arriba y, luego, intercambia la amarilla de arriba del todo con la lila que queda a su derecha.

34 En el extremo derecho hay una columna de azules con una amarilla dentro. Desplaza la amarilla hacia la izquierda, salta el hueco e intercambia la roja y la amarilla de la fila de arriba. Por último, rellena el hueco con la roja de la fila tres.

35 Busca el "hueco" e intercambia la roja de la cuarta fila que hay al lado con la lila de la izquierda. Después, desliza la roja que hay debajo hacia la



derecha. Desplázate una casilla hacia la izquierda y, cuando veas una lila y una verde, intercámbialas.

36 En la fila siete, al lado de la columna más alta, verás una amarilla y una azulona que puedes intercambiar. Busca la lila rodeada de verdes en la fila uno y arrástrala hacia la derecha.

37 En la columna más corta, intercambia las dos baldosas superiores y, luego, las de las filas cinco, uno y tres.

38 Desplaza las dos baldosas superiores de la columna más alta hacia la derecha y, luego, desliza la azulona que queda debajo a la derecha hacia el oeste. A continuación, desplaza la amarilla del centro en la otra columna hacia la derecha.

39 En la columna más alta, desplaza la azulona de la fila tres hacia la derecha, y luego la azul que hay encima dos veces a la derecha.

40 Para empezar, intercambia las baldosas que quedan a la derecha del punto de partida. A continuación, arrastra las lilas que hay debajo hacia la pared más cercana e intercambia la amarilla y la roja que queda al sudoeste para crear un par de "Ts".

CLASE S2: PUZZLES DE ACCIÓN

41 Desliza la azulona superior hacia la derecha y vuelve a pulsar A. A continuación, a toda velocidad, arrastra las dos amarillas de la derecha todo lo que puedas hacia la izquierda.

42 Intercambia la pareja central de azulona y azul. Cuando hayan caído, desliza la roja que queda más a la izquierda hacia la izquierda y la roja de la derecha, hacia la derecha. ¡A toda prisa!

43 Intercambia la amarilla y la lila de la tercera fila y, luego, desplaza la lila del fondo hacia la derecha en cuanto desaparezca la última amarilla.

44 Todo seguido: rellena el hueco con la amarilla de la fila dos y, luego, con la azul que hay encima. A continuación, desliza la roja de la izquierda hacia la derecha.

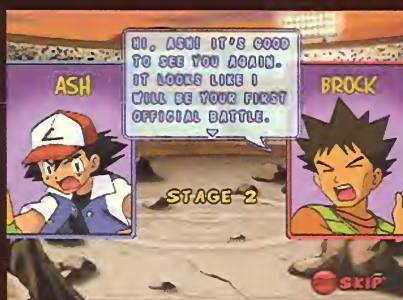
45 Aquí hay que actuar con rapidez. En la fila dos, empuja las dos azulonas contra el muro que tienen más cerca.

46 La roja superior a la derecha; la azulona de la derecha hacia la izquierda. La azulona superior hacia la derecha.

47 Intercambia la roja del muro izquierdo con su vecina y, luego, cambia la azulona de la derecha para formar una "L" invertida con sus colegas que caen.

48 Tira de la verde de abajo hacia la izquierda. A continuación, subiendo por la columna, intercambia el par de amarillas y lilas.

49 Desliza hacia la izquierda la baldosa amarilla que queda encima del pequeño montón. Cuando el montón grande empiece a caer, desliza las dos amarillas de la base hacia la derecha y, luego, la roja que hay encima de todo hacia la derecha dos veces.





50 Desliza la amarilla que queda más a la izquierda hacia la derecha. A continuación (esto no te va a gustar), coloca el cursor en el centro de la fila cuatro y cambia la roja y la lila mientras caen.

CLASE S3: PUZZLES BÁSICOS

1 Desliza la verde que hay abajo a la derecha hacia el este y haz lo mismo con la verde que hay tres espacios por encima.

2 Intercambia las baldosas que quedan más a la izquierda en la fila dos y, luego, desliza la azulona de la base hacia la derecha.

3 En primer lugar, desliza la lila de la derecha un espacio hacia la izquierda. A continuación, arrastra la amarilla de la fila tres y la roja que tiene debajo hacia la izquierda.

4 Desplaza las azules que quedan a la derecha de las dos filas del fondo a la derecha y a la izquierda respectivamente. A continuación, rellena el rincón inferior derecho con la azulona de la base.

5 Arrastra la amarilla superior hacia la izquierda y, luego, haz que la azulona de la fila dos le caiga encima. A continuación, haz una columna de rojas.

6 Desliza la verde de la fila siete hacia la izquierda y, luego, rellena la esquina inferior izquierda con su homónima de la fila inferior.

7 Deja caer la roja de la izquierda y, luego, la azul que tiene encima, en el hueco. A continuación, intercambia la roja y la lila centrales.

8 Intercambia las azulonas y las verdes de las filas tres y uno.

9 Intercambia la roja superior con la azulona y, luego, arrastra la azul de la fila tres hasta adelantar a las dos rojas y hacer que caiga por el borde.

10 Intercambia las dos baldosas de la fila tres que quedan más a la izquierda y luego arrastra la verde que queda contra la pared de la fila dos hacia la izquierda dos veces.

11 Intercambia las baldosas centrales de la base y, luego, empuja la azulona que hay encima tres espacios hacia la izquierda.

12 Desplaza la lila superior hacia la izquierda. A continuación, en la fila dos: verde dos veces a la derecha; intercambia la azul y la lila; deja caer la verde por el borde.

13 Desliza la verde superior hacia la izquierda y, luego, deja caer la roja central de la columna en todo lo alto. A continuación, empuja la roja que queda más al este hacia la derecha antes de intercambiar la lila y la roja que tiene a su izquierda.

14 En el lado izquierdo, intercambia las baldosas más bajas de las tres columnas. Desliza la azulona de la parte inferior izquierda hacia la izquierda.

15 Arrastra la verde de abajo a la izquierda hacia la derecha y, luego, intercambia las dos baldosas que tiene justo encima. Por último, desliza la lila superior hacia la derecha e intercámbiala con la roja que tiene al lado.

16 La roja superior hacia la derecha; las dos azulonas de abajo hacia la derecha dos veces; intercambia las baldosas de la fila dos.

17 Deja caer la azulona de la fila cuatro sobre la lila que hay debajo. A continuación, en el lado izquierdo, desliza la azul central hacia la izquierda y luego intercambia las dos que tiene al lado.

18 Desliza la roja de abajo a la izquierda hacia la izquierda y la roja superior derecha hacia la derecha. Por último, intercambia las baldosas de las filas dos y tres.

19 Desplaza la azulona de la base hacia el este y rellena el hueco de la izquierda con la amarilla de la fila dos. Arrastra la azul superior hacia la derecha e intercámbiala con la amarilla de la izquierda.

20 Deja caer la lila de la fila cuatro sobre la roja de abajo y, luego, intercambia las baldosas centrales de las filas dos y tres.

21 En la parte superior, desliza un espacio hacia la izquierda todas las rojas, justo antes de rellena el hueco de la parte inferior derecha con la azulona.

22 Intercambia las dos baldosas superiores del montón de la izquierda. Empuja la amarilla de la fila inferior hacia la derecha y, luego, haz bajar a las dos amarillas del montón de la derecha para que se junten.

23 Desliza las dos lilas de la derecha hacia el este, la azulona que hay abajo a la izquierda hacia el oeste y, luego, junta a las amarillas.

24 Intercambia las baldosas centrales de la base y, luego, la lila y la amarilla de la fila tres.

25 Desplaza la verde de la fila cuatro hacia la izquierda. Intercambia las baldosas de la parte superior y, luego, la azulona y la verde que hay justo debajo.

26 Intercambia la amarilla y la roja que hay casi en la cumbre y, luego, la amarilla y la azul de la tercera fila. Espera a que pare la acción y, entonces, desliza la roja de la fila cinco hacia la derecha y la azulona que queda más a la derecha hacia la izquierda.



27 En la columna alta, desplaza la azulona hacia la izquierda. A continuación, arrastra la lila una vez hacia la izquierda y dos hacia la derecha.

28 En la cuarta fila, desliza la azulona dos espacios hacia la izquierda. Intercambia la roja y la azul de abajo y desliza la azul de la fila dos hacia la izquierda.

29 Rellena el hueco de la derecha con la azulona y, luego, intercambia las baldosas azul y azulona que hay en la esquina superior derecha. A continuación, arrastra las baldosas rojas de las esquinas inferiores izquierda y derecha hacia la izquierda.

30 No es tan complicado como parece. Intercambia la azul y la verde de la fila siete y, luego, las dos baldosas que tienen justo encima.

CLASE S3: PUZZLES 3D

31 En el "borde" de la izquierda, desliza la roja de la fila cuatro dos espacios hacia la derecha. Desplaza la azul que está sola en lo alto hacia la derecha y, cuando todo se haya parado, deja caer la azul que hay debajo por el borde.

32 Desplaza la azul más alta hacia la izquierda y, a continuación, vuelve a pulsar A. Intercambia las baldosas azul y verde que hay en la esquina inferior izquierda y arrastra, de paso, la azul de esa misma esquina hacia el oeste.

33 En el montón alto, desplaza la amarilla de la fila cuatro hacia la derecha y la azulona que tiene encima hacia la izquierda tres espacios.

34 Intercambia la amarilla y la roja que hay justo debajo de donde has empezado y, luego, empuja la amarilla que hay más al este, dos espacios hacia la izquierda.

35 La azul más alta hacia la derecha; la roja más alta (a la derecha) hacia la derecha; la azulona más alta hacia la izquierda; la roja más alta hacia la izquierda. Por último, intercambia el mogollón de azules y azulonas que hay en el centro del cotarro.

36 Intercambia la azulona y la lila que hay en lo alto del montón central. Desliza la roja

que hay en lo alto del montón más pequeño hacia la izquierda y, luego, empuja la azulona de la columna más delgada también hacia la izquierda.

37 Desliza la amarilla que hay en la esquina superior izquierda hacia la izquierda y, luego, la azulona sobre la que caiga hacia la derecha. Repite este movimiento con la otra amarilla y, luego, desliza la azul que hay debajo hacia la izquierda. A continuación, intercambia la azul y la azulona de la fila tres.

38 Todos estos movimientos, abajo del todo:

- intercambia la azul y la azulona que quedan más a la izquierda; desplaza la amarilla que hay más a la izquierda hacia la derecha; intercambia la azul

que queda más a la derecha con la azulona; desplaza la amarilla que queda más a la derecha hacia la izquierda. Por último, rellena el hueco entre los dos montones con la amarilla de la fila dos.

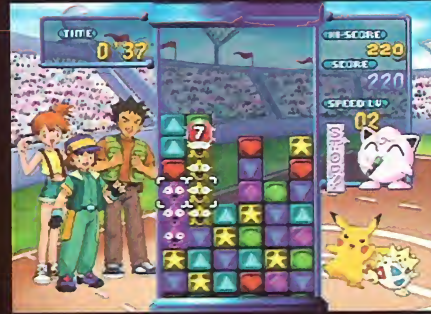
39 Fácil. Espera a que acabe la formación "PIKA" y busca y desplaza la única azul de la base que puedes deslizar hacia la izquierda.

40 En la torre de la izquierda, desliza la azulona hacia la derecha y pulsa A de nuevo. En la otra, desliza la azul hacia la derecha y vuelve a pulsar A. Por último, en la fila quinta intercambia la amarilla y la roja que hay en el centro.

CLASE S3: PUZZLES DE ACCIÓN

41 Desplaza la lila de la fila de abajo a la izquierda y espera. Crea una fila de amarillas y, luego, intercambia a toda velocidad la verde y la azulona que hay justo encima.

42 La amarilla de arriba, dos espacios hacia la derecha; la verde que tienen encima, hacia la derecha; la verde superior, hacia la izquierda.





TRUCOS PARA DESVELAR LOS SECRETOS DE PUZZLE LEAGUE

A continuación ofrecemos una serie de trucos que tendrás acceso a a lo largo de la aventura de Puzzle League. Junto con cada truco, hemos incluido una explicación de los beneficios de conseguirlo. Por un lado, algunos trucos son difíciles, la de los auténticos expertos que los conseguirán con su destreza que no hay baldosa que se les resista. Sin embargo, y como somos buenos, también hemos incluido un modo "truco" mediante el cual lo único que tendrás que hacer para acceder a los secretos es seguir las instrucciones que te proporcionamos. Escoge el camino que quieras seguir, pero no te quedes sin estos trucos.

ACCEDER AL MODO MUY DIFÍCIL

Forma Fácil: Superar el juego en el modo difícil. En la pantalla Preferencias, mantener pulsado Z y pulsar A y B.

ACCEDER AL MODO DIFICULTAD 5

Forma Fácil: Completar el juego en el modo muy difícil.

Forma Fácil: En la pantalla de Selección de Modo, mantener pulsado Z.

MODO MARATÓN MÁS RÁPIDO

Forma Fácil: Ganar 50.000 puntos.

Prueba de tiempo: 1'00.

Forma Fácil: En la pantalla de Selección de Modo, pulsado Z y pulsar A y B.

ACCEDER AL NIVEL DE INTERMEDIARIO

Forma Fácil: Completar el juego en el modo muy difícil.

Prueba de tiempo: 1'00.

Forma Fácil: En la pantalla de Selección de Modo, pulsado Z y pulsar A y B.

ACCEDER A TODOS LOS ENTRENADORES

Forma Fácil: Completar el juego en el modo muy difícil.

Prueba de tiempo: 1'00.

Forma Fácil: En la pantalla de Selección de Modo, pulsado Z y pulsar A y B.

Prueba de tiempo: 1'00.

Forma Fácil: En la pantalla de Selección de Modo, pulsado Z y pulsar A y B.

Prueba de tiempo: 1'00.

Forma Fácil: En la pantalla de Selección de Modo, pulsado Z y pulsar A y B.

Prueba de tiempo: 1'00.

Forma Fácil: En la pantalla de Selección de Modo, pulsado Z y pulsar A y B.

Prueba de tiempo: 1'00.

Forma Fácil: En la pantalla de Selección de Modo, pulsado Z y pulsar A y B.

Prueba de tiempo: 1'00.

Forma Fácil: En la pantalla de Selección de Modo, pulsado Z y pulsar A y B.

Prueba de tiempo: 1'00.

Forma Fácil: En la pantalla de Selección de Modo, pulsado Z y pulsar A y B.

Prueba de tiempo: 1'00.

Forma Fácil: En la pantalla de Selección de Modo, pulsado Z y pulsar A y B.

Prueba de tiempo: 1'00.

Forma Fácil: En la pantalla de Selección de Modo, pulsado Z y pulsar A y B.

Prueba de tiempo: 1'00.

Forma Fácil: En la pantalla de Selección de Modo, pulsado Z y pulsar A y B.

Prueba de tiempo: 1'00.

Forma Fácil: En la pantalla de Selección de Modo, pulsado Z y pulsar A y B.

Prueba de tiempo: 1'00.

Forma Fácil: En la pantalla de Selección de Modo, pulsado Z y pulsar A y B.

Prueba de tiempo: 1'00.

Forma Fácil: En la pantalla de Selección de Modo, pulsado Z y pulsar A y B.

Prueba de tiempo: 1'00.

Forma Fácil: En la pantalla de Selección de Modo, pulsado Z y pulsar A y B.

Prueba de tiempo: 1'00.

Forma Fácil: En la pantalla de Selección de Modo, pulsado Z y pulsar A y B.

Prueba de tiempo: 1'00.

Forma Fácil: En la pantalla de Selección de Modo, pulsado Z y pulsar A y B.

Prueba de tiempo: 1'00.

Forma Fácil: En la pantalla de Selección de Modo, pulsado Z y pulsar A y B.

Prueba de tiempo: 1'00.

Forma Fácil: En la pantalla de Selección de Modo, pulsado Z y pulsar A y B.

Prueba de tiempo: 1'00.

Forma Fácil: En la pantalla de Selección de Modo, pulsado Z y pulsar A y B.

Prueba de tiempo: 1'00.

Forma Fácil: En la pantalla de Selección de Modo, pulsado Z y pulsar A y B.

Prueba de tiempo: 1'00.

43 Desliza la azul de la tercera fila hacia la izquierda y, cuando las azules estén a punto de desaparecer, desplaza la que queda más a la derecha de la fila dos hacia la izquierda dos espacios.

44 Todo seguido: arrastra la roja más alta hacia la izquierda, intercambia la roja que hay debajo con la lila y desliza la amarilla que queda más al este hacia la derecha.

45 De arriba abajo, intercambia las amarillas con las rojas para crear cadenas de tres. A toda pastilla.

46 Intercambia la roja y la amarilla que hay cerca de la parte superior y, luego, la verde y la lila que hay al lado de la base. Desliza la azulona que queda más a la derecha hacia la derecha y, luego, intercámbiala a toda velocidad con su nueva vecina amarilla antes de intercambiar la roja y la amarilla que hay cerca de la parte superior.

47 En la fila uno, desliza las dos amarillas del centro hacia la pared que tienen más cerca; la de la derecha primero. No pares. A continuación, antes de que la cadena de amarillas de la izquierda desaparezca, dale la vuelta a la tercera fila.

48 Desplaza las dos amarillas de la fila tres hacia dentro (primero la de la izquierda), pero con un pequeño retraso de modo que las dos amarillas de lo alto aterricen juntas.

49 La azulona de la fila tres hacia la derecha. Intercambia las baldosas centrales de la fila uno en cuanto desaparezca la azulona.

50 La amarilla de arriba, a la derecha. Pulsa A de nuevo en cuanto las amarillas estén a punto de desaparecer. Cuando las rojas se iluminen, tira de la azulona de la fila de abajo hacia la derecha y, a toda pastilla, arrastra la azulona de la izquierda al tiempo que sus vecinas del mismo color caigan. ¡Bien hecho!



CÓMO...

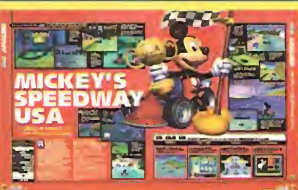
**Llegar siempre
el primero en**

MICKEY'S SPEEDWAY USA



● Date un garbeo por los circuitos ocultos de este juego de karts con la segunda entrega de nuestra guía.

LO QUE DIJIMOS



Analizamos *Mickey's Speedway USA* en el número 38 y llegamos a la siguiente conclusión:

"No es Mario Kart, pero *Mickey's Speedway USA* es un rival decente, aunque terriblemente poco original."

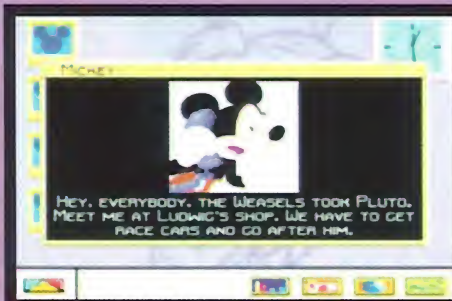
84%

A

lguna vez te has preguntado qué es lo que guardan los ratones en sus madrigueras? Esos pequeños habitáculos con entrada arcada y sin puerta que construyen en las paredes de las casas (al menos, en las de los dibujos animados) son todo un misterio para nosotros.

Pues bien, hemos conseguido colarnos en la ratonera del roedor más famoso televisiva y cinematográficamente hablando de todos los tiempos, nada más y nada menos que el estandarte de la factoría Disney, Mickey. ¿Y qué es lo que hemos encontrado? Montones de secretos. Y

es que, ante todo, no hay que olvidar que estamos ante un producto de Rare, todos unos especialistas en dar más de lo que el cartucho, a priori, parece. Es por eso que *Mickey's Speedway USA* es una caja de sorpresas agradables que esperan a los mejores corredores. Descubre en esta segunda y definitiva entrega de nuestra guía del nuevo juego de karts para N64 los mejores atajos para los dos campeonatos ocultos, así como la forma para desbloquear los personajes y minijuegos secretos. Ajusta tus retrovisores y... ¡adelante!



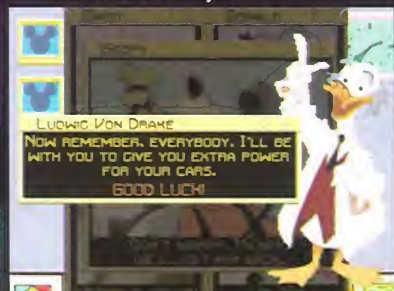
◀ Mickey es el cabecilla de la expedición Disney por los EE.UU.



FINAL TIMES

1st	DONALD	2:13.20
2nd	PETE	+ 02.36
3rd	GOOFY	+ 03.20
4th	DAISY	+ 04.45
5th	MINNIE	+ 04.48
6th	MICKEY	+ 04.55

△ Donald, nuestro personaje favorito, se hace con la victoria con una considerable ventaja.



△ Haz caso al profesor y sigue sus consejos, pues te serán de ayuda.

△ Pluto es el único animal de *Speedway USA* que vive en una casa para animales.



¡CONSEJO!

No creas que ésta va a ser la última vez que una serie de pequeñas caídas arruine tus habilidades con los derrapes. Recuerda que cada vez que aterrices debes inclinarte un poco hacia delante. Ya sabes, derrapa con antelación y con mayor vigor de lo habitual para compensar el movimiento hacia delante.



YELLOWSTONE

1 Se avecinan un par de curvas de armas tomar; tras una salida a toda pastilla, deberás colocarte un pelín hacia la izquierda y, a continuación, iniciar un giro más largo que te permita colocarte en el centro de la pista, con la intención de cruzar sin problemas el sinuoso túnel marrón que viene después.

2 Los escalones del túnel interfieren en el proceso de derrape, así que empieza a patinar mucho antes de entrar en el túnel. No dejes de tirar del stick para esquivar el muro del extremo, pero suelta R una vez llegues al tercer escalón. Cuando salgas, prepárate para ejecutar un derrape

bien largo por el arcén de hierba para poder pasar sobre el zipper que viene a continuación.

3 Apura en el giro en la izquierda (no te entretengas con un derrape porque vas a toda pastilla), pero ábrete bien en el próximo viraje para patinar sobre el zipper de la izquierda. Después, dirígete directo hacia la rampa de piedra.

4 Debes tomar tierra, pasar sobre el segundo "escalón" y volver a despegar. En el aire, mantén pulsado R, tira a la derecha y procura aterrizar al otro lado, pero a la izquierda. Con unos leves toques a izquierda y derecha podrás dar con el camino más seguro que va por la izquierda de las dos piedras centrales.

5 ¿Todavía estás derrapando? Bien. De este modo, quizá puedas virar hacia el



último zipper de la izquierda. Aprovechalo para deslizarte hacia la derecha y llegar hasta el final.

WASHINGTON

1 Rodea la fuente de la izquierda y podrás adentrarte en el tramo del circuito que viene justo después sin mayor esfuerzo.

2 Tu próximo movimiento es un derrape largo hacia la derecha. No te pases, ya que el objetivo no es otro que el de dirigirte hacia la siguiente curva (ten en cuenta que es muy cerrada) y ejecutar un viraje muy bestia hacia la izquierda para superarla. Después, tan sólo un breve derrape te separará del camino que conduce a la Casa Blanca.

perdiéndote: derecha, izquierda, dos a la derecha (afróntalos como si de un giro amplio se tratara) y dos más a la izquierda (igual que antes).

5 Un giro más a la derecha antes de salir de la nueva casa de Bush. Por último, un derrape largo (pégate todo lo que puedas a la hierba) que conduce a la línea de meta. En las vueltas dos y tres más vale que rodees la fuente por la derecha.

¡CONSEJO!

Los pasillos estrechos como los que hay dentro de la Casa Blanca van de perlas para encontrar Pelotas de Baseball o Manchas. No creas que todos los vas a pisar tú; los coches del ordenador son la mar de propensos a los accidentes.

3 No hace falta que derrapes en la primera curva estrecha que hay sobre la alfombra roja. Basta con que tires levemente del stick y que vires un poco a la derecha en el divertido salón.

4 Si te olvidas del orden de los giros en los pasillos de la Casa Blanca acabarás





EVERGLADES

1 Para empezar, sigue la ruta que marcan los ítems; recorriendo a un único y largo barrido por el alargado camino que vira hacia la derecha. No toques el barro, ya que perderás mucha velocidad.

2 Prepárate para una curva a la izquierda de armas tomar: con un pequeño salto seguido de un giro rápido bastará para superarla. A continuación, tira por la derecha en la encrucijada del ítem. Después, sigue saltando y girando para no perder el camino de la derecha, y aleja el kart en todo momento de las paredes.

3 Cuando el barro quede atrás, dirígete hacia el acelerador que tienes a la

izquierda. Si lo dejas escapar, quedarás a merced del tramo de agua que reducirá tu velocidad. Si consigues patinar sobre este acelerador, te resultará más fácil pasar sobre el segundo que queda a la izquierda.

4 Sal con un salto de la piscina de la derecha y, a continuación, ejecuta un par de pequeños derrapes para superar la curva cerrada en zigzag.

5 Ésta es la mejor ruta para cruzar el pantano: dirígete hacia la izquierda del primer estanque, derrapa hacia la derecha en el siguiente y, a continuación, dirígete hacia el pequeño camino que puede verse entre los dos estanques siguientes. Por último, ejecuta un derrape bestial para esquivar la piscina de barro y vira a tu derecha para rodear el último estanque.

¡CONSEJO!

Seguro que, como mínimo, caes una vez en el barro durante esta carrera, así que vas a necesitar una forma de volver a la carretera lo más rápido posible. Utiliza el giro, tantas veces olvidado, de A+B, que puede hacerte virar en un palmo en los momentos de apuro. Sin embargo, ejecútalo con suavidad, ya que es muy sensible.



MALIBÚ

1 Inicia el circuito con un derrape largo y, a continuación, utiliza otro para superar el viraje a la izquierda. Pégate al lateral si no quieres acabar en el banco de arena que hay en la segunda curva.

2 En la siguiente curva a la izquierda, no pares de derrapar hasta que hayas superado tres bancos de arena. A continuación puedes cruzar la calzada, para olvidarte del viraje a la derecha y encarar la próxima curva a la izquierda con un pequeño salto. Procura pasar por el lado izquierdo del montón de arena.

3 Para cruzar el túnel de Malibú acuérdate de los giros en ángulos recto de Chicago. A continuación, te viene un trío de virajes con derrapes fáciles y un túnel poco iluminado que no te causará mayores problemas si sigues

esta norma básica: derrapa en los tramos más oscuros.

4 Vayamos a por las cajas. Vira a la derecha para esquivar la primera. A continuación, y con suavidad, vuelve a tirar hacia la derecha para esquivar la siguiente. A partir de aquí, justo enfrente tendrás el sendero que te permitirá superar el resto y volver a la carretera.

¡LA PIEZA DE REPUESTO!

Pasa de la primera curva y dirígete directamente hacia las montañas que se ven a lo lejos. Encontrarás un camino de arena secreto en el que se esconde la pieza de repuesto.



¡CONSEJO!

Derrapar entre dos superficies curvas (como son las paredes y los bancos de arena de Malibú) es cosa fácil, pero derrapar en la salida ya no lo es tanto. Cuando estés a punto de salir, gira para encarar el lado derecho, suelta R y saldrás en línea recta.



FRANTIC FINALE

Tu paseo por los Estados Unidos llega a su fin, pero aún no deshagas las maletas, que esto no ha acabado.



HAWAII

1 En primer lugar, rodea el banco por la izquierda (no querrás esos ítems, ¿verdad?) y, a continuación, dirígete hacia la sombra de la palmera con un pequeño salto, justo antes de dirigirte a la entrada del túnel.

2 Con un pequeño derrape superarás la primera gota de hielo de la izquierda. Un breve impulso a la derecha y encontrarás un camino sinuoso que cruza el resto. Sin embargo, para acceder a la playa deberás ejecutar un patinazo considerable, si no quieres caer al mar.

3 Se aproximan unos virajes de órdago. Sigue nuestras instrucciones: afóntalos con mucha antelación (unos cinco o seis cuerpos antes de cada curva ya debes empezar a girar) y mantén siempre el stick pulsado en dirección contraria al giro. No debes pegarte demasiado a la orilla, pero si se diera el caso, basta con empujar en la dirección contraria para alejarse del peligro.

4 Tras un pequeño respiro (dirígete a la derecha del banco en pendiente), vienen unos tramos muy cerrados. Con pequeños derrapes podrás salir sano y salvo.



5 Un giro rápido para superar el terraplén verde y, a continuación, un derrape suave y largo alrededor de la cabaña de la playa para acabar.

¡CONSEJO!

No podrás virar alrededor de los cocoteros si lo haces de forma brusca. En Hawai debes empezar a derrapar en cuanto te acerques para, a continuación, ejecutar un viraje seco a izquierda o derecha si quieres esquivarlos con seguridad.



¡CONSEJO!

De momento, los corredores del ordenador son unos expertos. Concéntrate en tu conducción y libérate de cualquier arma que no sea un Turbo. Es la única manera de mantenerse en cabeza y no perder la posición privilegiada al final del día.



OREGÓN

1 Para empezar, tienes una curva muy larga que deberías tomar bien abierta.

2 En las tres curvas siguientes deberás pulsar R y tirar del stick antes de que las ruedas toquen el agua, si no quieres pegártela contra los muros del fondo. Gira a tope, ya que estos virajes son más cerrados de lo que parecen.

3 Sigue la misma norma en las dos próximas curvas: son tan frondosas que, a veces, uno se olvida que incluyen auténticos giros en ángulo recto. Ten mucho cuidado con la larga curva en barrido que viene a continuación: derrapa demasiado hacia la derecha para hacerte con los ítems y acabarás perdido en la frondosidad verdosa del lateral.

4 No te salgas del peligroso tramo que viene a continuación: si pisas laterales verdes perderás mucha velocidad.

Ejecuta varios saltos breves para cruzar el túnel de madera y superar el mini puente.

5 Por último, queda el paso elevado. Empieza a derrapar en cuanto entres en el segundo túnel de madera y no pares hasta subir al puente. A continuación, toma las dos curvas bien cerradas y a toda pastilla. Si encaras el viraje puedes derrapar a un lado, de modo que controles por completo el vehículo al final del giro y no acabes dándote un chapuzón en el agua.





TEXAS

1 El arco largo y sinuoso con que se inicia este circuito es uno de los pocos tramos de Mickey's Speedway en los que no debes derrapar. Simplemente pulsa izquierda y dejarás atrás al resto de corredores.

2 Derrapa a la derecha en cuanto entres en el túnel. Coloca tu kart a la izquierda de la calzada, de forma que puedas pulsar R para virar a la izquierda y

superar la primera chimenea prominente que te encuentres.

3 Para superar el siguiente tramo (que va desde la entrada hasta la salida del túnel), lo mejor es que ejecutes un derrape larguísimo. Inténtalo, pero espera desde el lado izquierdo de modo que puedas superar la curva estrecha que hay antes de la entrada con un simple traqueteo del stick a izquierda y derecha.



4 A continuación, un derrape bestia y un salto para entrar en la recta. No pises la hierba del arcén, ya que es como el equivalente tejano al barro de Everglades.

5 Ahora puedes avanzar hasta el siguiente túnel con simples pulsaciones de R, si bien deberás ejecutar un derrape considerable para cruzar el túnel y salir con vida de él. Esquiva el enorme

banco de arena de la izquierda; deberás pulsar A+B para recuperarte si cometes el error de pisarlo.

¡CONSEJO!

Genial: ahora que dominas los derrapes a la perfección, llega Texas y no hace falta que los utilices apenas. Ten en cuenta que un breve empujón del stick te hará perder menos velocidad que un viraje largo y cerrado (sin derrape).

COLORADO

1 Dirígete directamente a los dos ítems que tienes delante y prepárate para un breve derrape dentro del túnel. Tira del stick hacia la derecha cuando salgas si no quieres colarte por el agujero en forma de V que hay en el hielo.

2 Ahora llega esa terrible curva en horquilla. Pégate a la banda izquierda de la calzada, gira por el interior del muro justo antes de pasar la señal y, esto es vital, no pierdas de vista el acantilado y pégate todo lo que puedas a él. El último truco consiste en soltar R cuando estés a mitad de camino, y así no te caerás por el borde.

3 Después de una curva fácil a la izquierda viene otra de esas horribles curvas en horquilla. Anticipa el giro antes de la señal y, mucha atención, ya que después de la siguiente grieta, viene otro giro idéntico.

4 Avanza por el camino (basta un derrape largo para atravesarlo) y, a continuación, si dispones de un empuje turbo, sal volando del pequeño puente y cruza el abismo. Es un atajo estupendo.

¡CONSEJO!

En el modo experto, probablemente necesitarás a un personaje que se adecue a la dificultad que dicho nivel requiere. Bien, el más apropiado es Louie. La clave está en su capacidad para tomar las curvas, aunque también es suficiente rápido para permanecer en cabeza.

5 ¿No ves ningún acelerador? Pues derrapa a lo largo de toda la curva. Por último, supera la curva que viene después de la segunda señal con un salto y ejecuta un derrape largo y suave hacia la derecha para que el último viraje te resulte más sencillo. ¡Y eso es todo!



TRUCOS Y DEMÁS

Una última tanda de consejos para desbloquear los secretos de *Mickey's Speedway USA*.



ACCEDE A VICTORY VEHICLES

Acaba primero en los tres primeros circuitos Profesionales.

ACCEDE A LOUIE

Queda primero en los tres primeros circuitos Intermedios para ganar el segundo trofeo Platinum.



ACCEDE A FRANTIC FINALE

Recoge las cuatro piezas de repuesto escondidas en los cuatro premios anteriores. Para ello, lee nuestra guía principal (la primera parte apareció publicada en el número 41).

REINTENTOS ILIMITADOS

Gana los tres primeros circuitos Amateurs, Intermedios y Profesionales.



ACCEDE A PROFESOR

Gana los trofeos Platinum en todos los circuitos y niveles de dificultad.



RAINBOW GOO

Gana los tres primeros circuitos Amateurs.



CARRERA SCALEXTRIC

Selecciona el modo de Práctica pero, antes de pulsar Start, pulsa Z en el mando uno o dos para controlar los veloces coches de Scalextric.



ACCEDE A DEWEY

Acaba primero en los tres primeros circuitos Amateurs para ganar la copa Platinum.



TRUCO DEL BOTÓN DE INTERRUPCION

Gana los tres primeros circuitos Amateurs e Intermedios.

64 ALFRESCATE CÓMO

LEGAR SIEMPRE EL PRIMERO EN MICKEY'S SPEEDWAY USA (2ª PARTE)

¡Trucos para 10 de los mejores títulos de N64!



¡Trucos de todas las épocas: pasado, presente y futuro!

ALRESCATE

1 Perfect Dark

MINAS INVISIBLES

Con este truco podrás descubrir las minas más potentes que hay esparcidas por los niveles del juego. Para ello tienes que recurrir al Vengador K7 y las minas de proximidad.



Por otro lado, si colocas una mina de proximidad en una puerta, te darás cuenta de que nadie puede verla. Esta información te será de lo más útil cuando juegues una partida multijugador con simulantes.

2 Zelda: Majora's Mask

VENCE EN LA CARRERA GORON

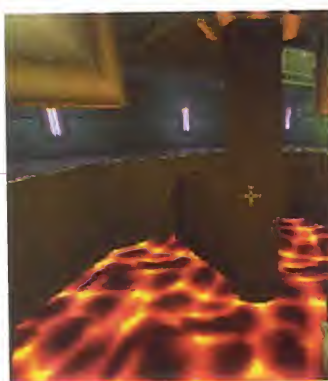
¿Problemas al competir con los mayores? Sigue los siguientes consejos. La mejor manera de conseguir una buena posición es acercarse al interior de cada esquina. No te preocupes demasiado en intentar noquear a tus oponentes, pues saldrás perdiendo. Recoge magia sólo cuando sea fácil de alcanzar. El medidor de magia mejorado que te da la Gran Hada en Pico Nevado es muy útil y un poco de aquel Chateau Romani tampoco te irá nada mal.



VENCE FÁCILMENTE A WOLFOS

Alza tu escudo con R y ve hacia atrás. Wolfos llevará a cabo su doble ataque, lo que le hará alejarse de ti. Es el momento de un golpe rápido con la espada mientras te está dando la espalda. Tus problemas han acabado.

3 Quake II



MARINES TOSTADOS

En el nivel del Detention Centre, atrapa a los tres marines en una jaula encima del río de lava. Llega hasta el nivel superior de la habitación y presiona el botón verde que

hay en la esquina. De la forma más trágica, la jaula empezará a descender en dirección a la lava hasta sumergirse y destruir a los marines. Una vez éstos estén bien cocidos, presiona el botón de nuevo y la jaula se elevará conteniendo sólo sus restos. ¡Qué bonito!

4 The World is Not Enough

TRAJE DE MARINE

Completa A Sinking Feeling en menos de 2:55 en modo 00 Agent y conseguirás estos trajes de multijugador.

TRAJE DE ESQUELETO

Para desbloquearlos, simplemente completa Underground Uprising en el modo 00 Agent.

ARMAS EXÓTICAS EN MULTIJUGADOR

Completa el nivel Thames Chase en menos de 4:25 en el modo 00 Agent.

ARMAS EXTRA EN EL BANCO

Echa un vistazo en el piso superior del nivel del banco. ¿Ves esos armarios en la habitación enfrente de los ascensores? Súbete a ellos y presiona B. Encontrarás armas extra dentro.



5 Pokémon Puzzle League

COMBOS RÁPIDOS

Al buscar combos, una de las mejoras y más rápidas maneras es ir a por una línea recta vertical de cinco. Rastrea cada línea para ver si tienen bloques iguales, luego empuja dos iguales arriba y abajo y alinéalos antes de desplazar el quinto bloque hacia el centro. Con este último movimiento los unirás. Si tienes suerte, ahora habrán más bloques cayendo y podrás encadenar varias combos. Busca



este tipo de oportunidades para encadenar tantas líneas de cinco como sea posible.

6 Pokémon Snap



UNA FOTO CON TRES LAPRAS

¿Te apetece conseguir muchos puntos con una foto de tres

Lapras? Obviamente, los vas a hallar en el nivel de la playa. Al inicio, mira hacia la derecha y verás a uno sacar su cabeza por encima de las olas. Alcánzalo. Tras Snorlax, un segundo monstruo aparecerá en el mar. Después de que cruces el puente, un tercero vendrá hacia ti. Si has conseguido dispararles a los tres por separado, todos emergerán juntos al final del nivel, cuando avistas a Kangaskhan. Eso te dará una importante cantidad de puntos.

7 Turok: Rage Wars

VENCE A TAL'SET

Este malvado personaje lleva consigo todas las armas conocidas y sabe cómo usarlas. La mejor táctica para vencerle es mantenerse tan lejos de él como sea posible y utilizar armas de larga distancia como el Rifle de Plasma o el Lanzagranadas Scorpion. También debes recordar que no puedes dejar de moverte. Cuando has conseguido que baje a dos tercios de su energía,



algunos robots vendrán a por ti. Una vez los has despachado, él vuelve. Repite el proceso anterior y concéntrate en él, no en sus colegas. Sobre todo, mantente cerca de los lugares donde puedes recoger energía, te hará falta.

8 Tom & Jerry: Fists of Furry



DIVERSIÓN Y VENENO

A pesar de que el gas venenoso pueda pare-

cer un reforzador bastante cutre, en ocasiones puede ser útil. Una vez has sido tocado por su mano mortal, debes tú tocar a los demás para infectarles lo que, además de fastidiarles, te servirá para curarte a ti. Asegúrate de huir rápido.

9 Mario Tennis



LOS MEJORES JUGADORES

Hay opiniones diferentes sobre qué personajes son mejores. Nosotros acostumbramos a triunfar con Peach y con Daisy, lanzando unos golpes cruzados a los que los oponentes no

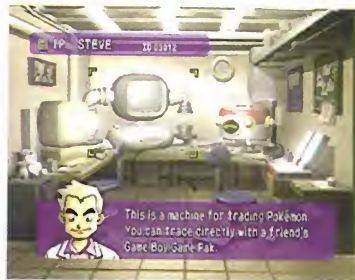


saben cómo responder. Y es que los ángulos que proporcionan estos personajes son esenciales. Yoshi también vale la pena, ya que posee un buen equilibrio de fuerza y agilidad. Por su parte, DK Jr. también es una buena opción por lo mismo. Bowser es demasiado lento. Si lo que buscas es músculo, mejor hazte con Donkey Kong. Ah, y olvídate de Mario, nosotros nos quedamos con la velocidad de Luigi.

10 Pokémon Stadium

TRES POKÉMON AL INICIO

Inicia un juego nuevo en Torre Game Boy. Atrapa un Pidgey o un Rattata y guárdalos con tus personajes principales en las cajas de Pokémon Stadium. Ahora vuelve a la GBC y empieza de nuevo, escogiendo en esta ocasión a otro Pokémon y repitiendo el proceso anterior. Carga todos los Pokémon de la N64 en tu GBC y ahora podrás empezar tu juego con estos tres nuevos. (Si no quieres perder a tus viejos



monstruos, guárdalo en el carrito de la N64 antes de empezar.)

Consejos para los mejores Trucos frescos para todos los gustos



NBA LIVE 2000

Desbloquea a Michael Jordan
Juega contra el mismísimo Michael Jordan en el modo uno-contra-uno. Si consigues vencerle (no será pan comido), lo encontrarás en la lista de agentes libres. Si quieres ponerte las cosas un

poco más fácil, puedes recurrir al modo para crear un jugador y fabricar uno con un ranking de 99.

Desbloquea a Isiah Thomas
Consigue robar 15 balones en el nivel Superstar para ponerte en la piel de este gigante del baloncesto profesional.



OCHO DESAFÍOS PARA RETAR A LOS MEJORES

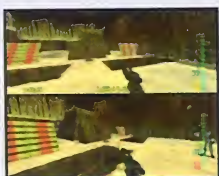
GAME ON

Qué importa que sea primavera! Aprovecha un día de sol tímido para apoltronarte en el sofá y alegrarte la vista con la presencia de tu espía favorita, la sin par Joanna Dark.

Como siempre, no te defraudaremos: hemos extraído cuatro de los mejores desafíos para PD de la saca de Game On. Para aquellos jugadores que no tienen una fijación con Miss Dark, presentamos cuatro ideas refrescantes e ingeniosas. Ve calentando los músculos de las manos. ¡Preparado, listo, ya!

PERFECT DARK

Motor de explosión



Gracias a **Alonso Sousa de Santiago de Compostela** por idear este magnífico desafío. Antes de nada, activa el truco para tener munición ilimitada. Tras ello, escoge jugar una partida cooperativa con un colega humano y dirígete a Área 51: Infiltración. A fin de preparar el lugar para el desafío propiamente dicho, elimina a todos los enemigos con la ayuda de tu compañero. A partir de ahí, tenéis que dividirlos. Un jugador atraviesa el campo minado para conseguir el Lanzacohetes, el otro busca una Motonave y se monta en ella. El objetivo consiste básicamente en que el conductor de la moto ha de evitar volar en pedazos mientras el ahora contrincante lanza cohetes contra él. Las medallas se otorgan en función de los cohetes que consigue esquivar el motorista antes de ser finalmente alcanzado.

COHETES ESQUIVADOS

35



20



10

PERFECT DARK

Un, dos, tres...Slayer otra vez



Para este desafío, que nos envía **Óscar Asensio** desde **Pamplona**, necesitas organizar una partida para cuatro jugadores y seleccionar Complejo o Templo como arena. Selecciona un Slayer en cada espacio y empezad la partida. Un jugador corre a esconderse, mientras que los tres restantes se adueñan de un arma y se dirigen al extremo opuesto del nivel. De espaldas a la misma pared, los jugadores armados cuentan hasta tres antes de disparar todos a la vez la segunda función: Cohete dirigido. El ganador será la persona que haya guiado el cohete que acaba con la vida del jugador-uno y la de nadie más. Anotad un punto por cada victoria e intentad jugar unas cinco tandas para determinar las posiciones finales.

CLASIFICACIÓN

1º



2º



3º

PERFECT DARK

Conflicto entre francotiradores



Tendrás que buscarte la compañía de tres amigos si quieres intentar el desafío que nos remite **Jon Ituarga de Llodio (Álava)**. Fijad rifles de francotirador en las ranuras para armas, seleccionad una puntuación límite de diez muertes en la arena Rejilla y formad dos equipos sin simulantes. Empezad la partida, pero dedicad algún tiempo a acumular munición antes de ir directos al área principal del nivel. Un equipo tomará posición en los dos lados alargados, mientras que el otro deberá esconderse tras las columnas. Este último equipo no podrá apartarse de la sección iluminada, sólo moverse por el ancho de la sala detrás de las columnas. Luego, ¡que empiece el tiroteo! Cuando el conflicto llegue a su fin, contad las partidas ganadas de un total de diez y repartid las medallas.

VICTORIAS

7-10



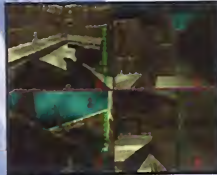
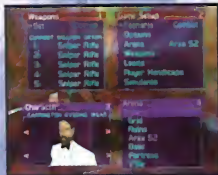
4-6



1-3

PERFECT DARK

Miras altas



Lo sentimos por su creador, pero otro desafío anónimo asoma la cabeza este mes. Preparad una batalla para cuatro jugadores, en la que las muertes se produzcan por un solo disparo. Que la mitad de las ranuras sean para rifles de francotirador y la otra mitad para pistolas (vale cualquiera). Entrad en la arena de Área 52. Recoged munición a tope y abrid paso hasta el área del foso y las torres de vigilancia. En el momento en que tres jugadores hayan ocupado su posición en las torres, el cuarto habrá de saltar dentro del foso e intentar eliminar a cuantos francotiradores pueda antes de que le liquiden. La imposición de medallas se decide según el número total de muertes acumuladas por el jugador del foso antes de estirar la pata.

FRANCOTIRADORES ELIMINADOS

5



3



1

ISS '98

Un portento de portero



Miguel Seco de Madrid es el primero en tomar la salida este mes con los desafíos no dedicados a PD y lo hace con esta excelente -toda vez que compleja- partida de ISS '98. Accede al modo de entrenamiento para el portero y activa el control manual del cancerbero. Luego, sitúa la defensa tan lejos del guardameta como te sea posible y empieza la sesión de entrenamiento. El objetivo del desafío es evitar que te marquen un gol durante dos minutos. Las medallas deberían premiar el número total de paradas efectuadas durante ese tiempo. Una práctica que te irá de maravilla en tu carrera futbolística.

PARADAS

11-15

6-10

0-5

SUPER SMASH BROS Rodar como una pelota



Felicidades, Alvaro Alfaro de Madrid, por este desafío. Empezad una partida para tres, los jugadores 1 y 2 escogen a Fox y el 3 a Kirby. Partid hacia la arena Jungla de DK y poned a Kirby en el centro. De ahora en adelante el personaje rosa asumirá el papel de pelota. Los jugadores 1 y 2 se sitúan en extremos opuestos de la arena e intentan enviar a Kirby al lado de la pantalla del oponente de un puntapié con el objetivo de marcar un gol. No se os permite golpearos entre vosotros, sólo a Kirby. Según el número de goles marcados en dos minutos os llevaréis una medalla u otra.

GOLES

10

7

5

DIDDY KONG RACING

¡Chaf!



Un título que viene como anillo al dedo al desafío que nos remiten Julia y Roberto Oller, hermanos y residentes en Roses (Girona). Lo primero es seleccionar un personaje y entrar en el modo Aventura. Conduce hasta la cara de elefante en el suelo y toca la bocina para atraer su atención. Cambia de vehículo, escoge la avioneta e intenta salpicar a cuantas más ranas mejor durante dos minutos. Una vez en la arena, no podrás volver a la hierba o al agua. Busca la rana con una mancha roja, ya que vale cuatro puntos.

RANAS
SALPICADAS

8 ó +

6-7

4-5

ZELDA: MAJORA'S MASK

Rally Goron



Manel Moliner, de Ciutadella (Menorca), consigue situarse en cabeza de la carrera Majora's Mask al ser el primer jugador que nos envía un desafío para este fantástico juego. Antes de probarlo, sin embargo, tendrás que haber recogido la Máscara Goron. Ve hacia Pico Nevado y haz que el Goron de las tormentas de nieve se duerma. Hazte un ovillo como Link Goron e intenta subir rodando la montaña. Ganarás una medalla según lo lejos que llegues antes de que el hechizo se deshaga. Si caes de la montaña se acabó el juego, sin que importe el trozo que habías conseguido subir.

DISTAN-
CIA

CIMA

FALDA
DE LA
MONTAÑASEGUNDA
BANDERA

¡Ahora te toca a ti!

GAME ON

Utilizas alguna táctica especial en tus juegos favoritos? Si conoces algún desafío y no te importa compartirlo con los lectores de M64, repartidos por éste y otros países, no dudes en escribirnos. Descríbenos en unas 100 palabras lo que hay que hacer y fija tres objetivos para conseguir el oro, la plata y el bronce.

¡QUEREMOS MÁS DESAFÍOS!

Además de los juegos habituales, tenemos un especial interés en oír desafíos para...

Zelda: Majora's Mask • Mickey's Speedway • Rush 2049

• The World is Not Enough

Publicaremos los mejores. ¡Qué te parece!

Envíalos a: Game On, Magazine 64, Paseo San Gervasio, 16-20, 08022 Barcelona

Junio 2001

64

65

64 AL RESCATE OCHO DESAFÍOS PARA RETAR A LOS MEJORES

SOY EL MEJOR

¿Qué precio tiene la perfección? O, mejor dicho, ¿qué tiempo requiere?

La Joanna Dark que habita en vuestros cartuchos de *Perfect Dark* debe andar agotada últimamente. Y es que cada vez la hacéis correr más. Cuando inauguramos esta sección os lo quisimos poner difícil y os dimos unos tiempos de apertura que requerían bastante pericia. Pero no hay quien pueda con vosotros. Bueno, sí, hay alguien, vosotros mismos, porque cada mes nos sorprendéis con los tiempos más desafiantes. Estamos echando a faltar, no obstante, récords para el resto de juegos. No será que sólo sois unos auténticos fieras cuando de pegar tiros se trata, ¿no? ¡Demostradnos que estamos equivocados!

Si te crees el mejor, demuéstranos que puedes superar los tiempos y puntuaciones conseguidas por los demás. Pulveriza los récords que aquí aparecen y entra a formar parte de los mejores nintenderos. ¡Ah! No dudes en enviarnos todo tipo de récords referentes a los juegos que hay en estas páginas. Aunque no esté creada la sección, la inauguraremos con tu puntuación o tiempo estrella. Así que, ponte manos a la obra y deja volar tu imaginación y tus dedos para hacerte con un sitio en nuestra revista.



BÁTELOS SI PUEDES

Toma dos de los mejores juegos para N64. Juega con ellos hasta que te sepas al dedillo cada uno de sus rincones y secretos. Después, pásatelos haciendo la vertical, el pino-puente y el bocadillo de la merienda. Por último, ata tus manos a la silla y juega empleando únicamente la boca y los pies. Cuando superes todas estas pruebas, lee con atención los récords que te proponemos batir. Con este entrenamiento, seguro que logras superarlos...



OPERATION WINBACK

Quizá una de las mayores espinitas que los usuarios de N64 tienen clavada en el corazón sea la ausencia de una versión de *Metal Gear Solid*, para regocijo de playstationeros. *Operation Winback* es un más que logrado intento de ayudarnos a superar esto y la verdad es que lo logra. Es por eso por lo que este mes le queremos rendir un homenaje dedicándole nuestra sección de retos. No te lo pondremos muy difícil: supera nuestro mejor tiempo (15:28) y nuestra mejor puntuación (334 puntos) en el nivel 2. ¡Desenfúndate!



F1 WORLD GRAND PRIX 2



¡Continuamos con las carreras! El mes pasado te animábamos a recuperar tu cartucho de *Ridge Racer* y quemar el asfalto. Bien, este mes nos pasamos a las competiciones más serias, concretamente la Fórmula 1 y la dureza de sus pruebas. El reto que te proponemos es que superes el circuito Australia's Albert Park en menos de 1'34"932. Aquí lo importante no es ir a toda

pastilla, sino apurar en la conducción y no salirse nunca de la pista. Eso sí, si puedes, pisa a fondo...

Perfect Dark TIEMPOS EN MODO AGENTE

CENTRAL DATADYNE: OESERCIÓN

- 1 0:42 Guillermo Marsal, Madrid
- 2 0:43 Juan Riquelme, Murcia
- 3 0:44 Francisco Barahona, Almendralejo
- 3 0:44 Miquel Martínez, Barcelona

LABORATORIO DATADYNE: INVESTIGACIÓN

- 1 1:46 Juan Riquelme, Murcia
- 2 2:09 Guillermo Marsal, Madrid
- 3 2:11 Miquel Martínez, Barcelona
- 3 2:11 Alexander Azulgarai, Guipúzcoa

CENTRAL DATADYNE: EXTRACCIÓN

- 1 1:32 Miquel Martínez, Barcelona
- 2 1:39 Alexander Azulgarai, Guipúzcoa
- 3 1:41 Daniel Cruz, Tenerife

VILLA CARRINGTON: REHÉN UNO

- 1 1:42 Alexander Azulgarai, Guipúzcoa
- 2 1:47 Guillermo Marsal, Madrid
- 3 1:50 Miquel Martínez, Barcelona

CHICAGO: SIGILO

- 1 0:39 Guillermo Rumbeu, Valencia
- 1 0:39 Miquel Martínez, Barcelona
- 2 0:41 Alexander Azulgarai, Guipúzcoa
- 3 0:43 Emilio Gómez, Zaragoza

EDIFICIO G5: RECONOCIMIENTO

- 1 1:33 David Arranz, Madrid
- 2 2:20 Nacho Fernández, Cuenca
- 3 2:49 Miquel Martínez, Barcelona

AIR FORCE ONE

- 1 1:52 Juan Riquelme, Murcia
- 2 1:57 Guillermo Marsal, Madrid
- 3 2:03 Guillermo Rumbeu, Valencia

VENGANZA DE MR BLONOE

- 1 2:01 Juan Riquelme, Murcia
- 2 2:09 Guillermo Marsal, Madrid
- 3 2:29 Nacho Fernández, Cuenca

International Track & Field



100M LISOS

1 9,42seg Jesús Zafra, Córdoba

110M VALLAS

1 12,07seg Iván Barbas, Alicante

2 12,55seg Mikel Cárcamo, Vizcaya

SALTO DE LONGITUD

1 9,39m Luis Martín, Madrid

JAVALINA

1 105,80m Aleix Vilalta, Girona

POTRO

1 9,99 José Ernesto Pascual, Murcia

2 9,99 Antonio E. Pérez, Tenerife

3 9,75 Francisco Atienza, Álava

MARTILLO

1 101,80m Diego Belmonte, Madrid

HALTEROFILIA

1 280kg Ricardo Barrenechea, Bilbao

SALTO CON PÉRTIGA

1 6,91m José Ernesto Pascual, Murcia

2 6,75m Antonio E. Pérez, Tenerife

3 6,70m David Otero, Burgos

TRIPLE SALTO

1 19,70 Samuel Alonso, Tarragona

SALTO DE ALTURA

1 2,54m José Ernesto Pascual, Murcia

2 2,50m Sergio Ramos, Madrid

100M LIBRES

1 0'45"54 Víctor Vega, Santander

100M BRAZA

1 1'00"03 Álex Sánchez, Toledo

BARRA FIJA

1 9,97 Alexandre Hervás, Alicante

2 9,96 José Ernesto Pascual, Murcia

3 9,95 Consuelo Molina, Madrid

World Driver Championship



HAWAII C

1 01:00,14 Guillermo Echegaray, León

ROME B

1 1:11,49 Rubén Torrent, Valencia

TIEMPO TOTAL

1 5:46,15 Rubén Torrent, Valencia

DK 64



JUEGO DE RAMBI

1 220 Javier Salandeva, Alicante

ARENA ENGUARDE

1 359 Tomás Garrido, Sevilla

CARRERA DE LA VAGONETA DE DIDDY

1 85 Juan Riquelme, Murcia

2 84 Héctor Pérez, Bilbao

Star Wars Episode 1: Racer



BOONTA TRAINING COURSE

1 0:20,936 Daniel Renedo, Badajoz

MON GAZZA SPEEDWAY

1 0:07,952 Aarón Solís, Pontevedra

BEEBOO'S WILD RICE

1 0:52,525 Daniel Renedo, Badajoz

MALASTARE 100

1 0:30,441 Fernando Costas, Pontevedra

VENGEANCE

1 1:00,364 Jorge Ruiz, Segovia

SCRAPPERS RUN

1 0:32,198 José Manuel Riquelme, Fuenlabrada

ANDO PRIME CENTRUM

1 0:43,225 Víctor Collazo, Girona

EXECUTIONER

1 1:14,516 Raúl Estévez, Cáceres

Mario Golf



TOAO HIGHLANDS

1 8'50"32 Mario Valero, Barcelona

KOOPA PARK

1 9'41"63 Eugenio Miranda, Cádiz

SHY GUY DESERT

1 9'53"12 Guillermo Argüello, Mallorca

YOSHI'S ISLAND

1 10'19"78 Nacho Vizcaíno, Bilbao

BOO VALLEY

1 11'15"06 Óscar Perrota, Orense

MARIO'S STAR

1 11'09"26 Alberto Castro, Córdoba

Cómo participar

Para formar parte de nuestro "hall of fame" nintendero debes enviarnos una foto en la que aparezca el récord que has batido. Las fotos enviadas deben ir acompañadas de tu nombre, dirección y el tiempo/puntuación batida detrás.

Mete tus fotos en un sobre y envíanoslo a:

SOY EL MEJOR, MAGAZINE 64

MC Ediciones, S.A.
Pº San Gervasio, 16-20, 08022 Barcelona

o bien por correo electrónico a:
n64@mcediciones.es

Smash Bros



MARIO

1 11"02 Manuel Costas, Asturias

DONKEY KONG

1 13"35 Pablo Ródenas, Zaragoza

YOSHI

1 18"47 Gerard Muñoz, Lleida

KIRBY

1 18"55 Inma Gómez, Almería

LINK

1 18"82 Pedro Domínguez, Huelva

FOX

1 14"05 Emilio Alcaide, Málaga

PIKACHU

1 10"46 Daniel León, Madrid

BONUS 1 TIEMPO TOTAL

1 3'22"50 Pedro Domínguez, Huelva

BONUS 2 TIEMPO TOTAL

1 5'55"41 Manuel Costas, Asturias

GÁNATE UNA PLAZA ENTRE LAS GLORIAS NINTENDERAS

Jugadores con nervios de acero, con dedos más rápidos que sus sombras, jugadores capaces de superar retos tan difíciles como escalar el Himalaya cargando con Cartman sobre las espaldas o comerse 12 huevos duros sin pestañear. Ése es el tipo de jugadores que necesitamos en el club de los virtuosos. ¿Crees que serás capaz de entrar en él?

Si quieres formar parte de nuestro selecto club, lee los retos que te proponemos. Pero antes, asegúrate de revisar nuestras normas. Una vez hecho esto, podrás batirte en un duelo contigo mismo para tratar de entrar en nuestro podio de Oro, Plata o Bronce.

¿Estás dispuesto? Te avisamos que el camino es duro...

El club de los VIRTUOSOS

desafío **A**

Qué debo hacer: Consigue un tiempo inferior a 50 segundos en Death Race.

Pruebas: Una foto de la pantalla que aparece después de la carrera con tu tiempo.

Ayuda extra: Superguía especial regalada con el número 17.

F-Zero X

desafío **G**

Qué debo hacer: Desbloquea todos los trucos.

Pruebas: Una foto del menú de trucos en la que aparezcan todos.

Ayuda extra: Varios de nuestros números. Por ejemplo, el 5.

GoldenEye 007

desafío **B**

Qué debo hacer: Consigue una precisión superior al 95% en el primer nivel.

Pruebas: Una foto de la que se vean tus estadísticas.

Ayuda extra: Nuestra guía del número 17.

Rogue Squadron

desafío **H**

Qué debo hacer: Consigue las 201 bananas y completa el 101% del juego.

Pruebas: Una foto del menú de pausa con la información

Ayuda extra: Nuestra guía de los números 26, 27 y 28.

Donkey Kong 64

desafío **C**

Qué debo hacer: Completa el juego con 120 estrellas y con más de 2.000 monedas.

Pruebas: Una foto de la pantalla de récords que muestre el número total de monedas.

Ayuda extra: ¡Es Mario! No necesitas trucos.

Super Mario 64

desafío **I**

Qué debo hacer: Consigue una puntuación A en la misión de Leon.

Pruebas: Una foto de la pantalla final mostrando tu puntuación.

Ayuda extra: Nuestra guía paso a paso del número 28.

Resident Evil 2

desafío **D**

Qué debo hacer: Desbloquea a todos los personajes ocultos del juego.

Pruebas: Una foto de la pantalla de selección de personajes.

Ayuda extra: En nuestro número 28 tienes trucos.

Turok: Rage Wars

desafío **J**

Qué debo hacer: Consigue las 108 medallas Birdie.

Pruebas: Una foto de la pantalla de selección de Modo.

Ayuda extra: En el número 26 cuentas con una útil guía.

Mario Golf

desafío **E**

Qué debo hacer: Consigue mejorar el tiempo de 1'34" en Southern Island.

Pruebas: Una foto de la pantalla de estadísticas en la que aparezca tu tiempo.

Ayuda extra: No la necesitas. Sólo corre como las balas.

Wave Race 64

desafío **K**

Qué debo hacer: Consigue las 120 Dark Souls.

Pruebas: Una foto de la pantalla de pausa que muestre tu número total de Dark Souls.

Ayuda extra: Superguía especial regalada con el número 24.

Shadowman

desafío **F**

Qué debo hacer: Consigue mejorar el tiempo de 1'43" en Koopa Troopa Beach.

Pruebas: Una foto de la pantalla de récords tu tiempo.

Ayuda extra: Como en el caso anterior, sólo necesitarás destreza.

Mario Kart 64

desafío **L**

Qué debo hacer: Desbloquea los cuatro personajes secretos (Luigi, Ness, Jigglypuff y el Capitán Falcon).

Pruebas: Una foto de la pantalla de selección de personajes.

Ayuda extra: Superguía especial regalada con el número 27.

Super Smash Bros

LAS REGLAS

Si quieres entrar en el club de los virtuosos,

envíanos una carta incluyendo la prueba fotográfica y el desafío a la que hace referencia, así como tus datos a la siguiente dirección:

EL CLUB DE LOS VIRTUOSOS

MAGAZINE 64

MC EDICIONES, S.A.

Pº San Gervasio 16-20, 08022 Barcelona

● Necesitas superar tres de nuestros desafíos para entrar a formar parte de la categoría de bronce, siete para la de plata y diez para la de oro.

● Puedes participar en el desafío que tú quieras. La elección es tuya.

● Cada desafío debe acompañarse de la respectiva prueba fotográfica. (También aceptamos imágenes tomadas con la GB Camera, siempre y cuando sean de buena calidad.)

● Sabemos cómo reconocer el uso de códigos y trucos. Los jugadores que recurran a ellos quedarán automáticamente fuera de nuestro club.

● No es necesario que nos envíes 10 desafíos completos de golpe. Puedes entrar primero en la categoría de bronce y, después, enviar más pruebas y ascender.

● Los ganadores de nuestras medallas de Oro, Plata y Bronce se publicarán en próximos números de M64.

LOS TRUCOS DE LOS LECTORES

¿Escondes ases bajo la manga? Pues sácatelos del sobaco y compártelos con los lectores de M64.

Truco del mes

1 WWF Wrestlemania

Súbete al poste del rincón y provoca al rival. No pares. Si no cejas en el empeño ni por un segundo, al oponente le será imposible acercarse para agarrarte por las piernas. Así, activarás el Especial y ganarás el combate sin ningún esfuerzo. **Pep Casademunt, Olot (Girona)**



2 Perfect Dark

Utiliza un truco en Villa Carrington que te permita empuñar un arma con un detector de amenazas. Ponte frente al molino y ya verás... el detector lo confunde con una pistola automática. ¡Está más pirado que Don Quijote! **Lorenzo Prieto, Burgos**

3 Perfect Dark

En el nivel Base Aérea, saca el Escáner y haz un zoom. A continuación, mantén



presionado A para visualizar el menú y cambia al Drugspy. Se mantendrá el enfoque con el nuevo dispositivo. **Miguel Castillo, Madrid**

4 Zelda: Majora's Mask

Para conseguir rupias fácilmente, lo único que necesitas es la cámara pictográfica. Una vez la tengas, haz una foto a cualquier parte del pantano, por ejemplo, al Deku vendedor de judías, y llévasela al hombre del concurso. Os dirá que es una foto estándar y os dará a elegir entre cinco rupias y otro viaje en el crucero. **Alejandro Lázaro, Zaragoza**

5 Bio Freaks

¿Quieres pasarte el juego en cualquier nivel de dificultad? En opciones, desactiva los escudos. Vuelve a la



partida y límitate a pulsar A todo el rato. Ganarás siempre. **Aarón Fernández, Valencia**

6 TWINE

En A Sinking Feeling, mata a todos los guardias de la primera sala, luego agáchate y entra en el agua. Al final, sube por la parte izquierda. Sigue hasta llegar a la escalera. Con ello, te ahorrarás salud y evitarás a los guardias. **José Temprano, Ciudad Real**

7 TWINE

En el nivel Courier, utiliza los dardos contra el guardia que hay en la



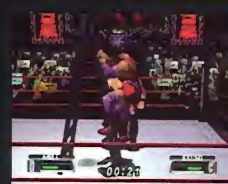
sala de la caja de seguridad. El mensaje pondrá que has fallado la misión, pero si sales del banco, la misión contará como completada. **César Utrera, Sevilla**

8 Turok 3

Bueno, más que un truco, es un detalle escabroso. Cuando vayas a desactivar el silo del nivel 2 verás un científico malherido que te dará una tarjeta de acceso. Pues bien, si pruebas a dispararle, le volarás la cabeza, las piernas... con lo que sólo se queda el tronco, ¡que aún se menea! Pues nada, a usarlo de alfilerero humano, por ejemplo. **José Luis Vich, Mallorca**

9 ShadowMan

En la estación de Down Street, tras bucear por la alcantarilla del comienzo de la fase, llegarás propiamente a la estación. Sigue todo de frente y busca una puerta en la pared (¡mira con atención!). Llegarás a los baños. Recórrelos y conseguirás



el truco "Hombre invisible". **Jesús Gordo, Toledo**

10 Turok: Rage Wars

Activa los trucos Todas las armas y Munición infinita. Luego, escoge jugar una partida "Atrapa al mono".



Selecciona la minipistola y mantén pulsado B para conseguir un escudo. Sigue presionando B cuando te conviertas en mono y conservarás el escudo. ¡Práctico! **Pablo Llaneras, Jaén**

11 Zelda: Majora's Mask

Como Link Goron, sube la escalera trasera de la casa en Rancho Romani. Bájala casi toda y vuélvela a subir. Verás que a continuación la bajas rodando hasta caer inconsciente. **Toni Pujadas, La Garriga (Barcelona)**

12 Donkey Kong 64

Empieza una partida multijugador en la primera arena. Entra

por un área lateral, baja una pendiente y corretea cerca del muro. Irás a parar a una sala secreta que contiene un teletransportador. **José Luis Navarro, Soria**

13 Zelda: Majora's Mask

Cuando estés de crucero por Pantano Sur, tira del analógico hacia atrás y luego gira despacio. Verás por encima de la túnica de Link. **Alberto Ruiz, Logroño**

14 TWINE

En Cold Reception, dispara al primer depósito de munición de forma normal pero, al llegar al segundo, mantén presionado C-abajo y C-izquierda. Te parará en el barril. Dispáralo para hacerlo volar por los aires. **Javier Fajardo, Santander**

15 Pokémon Stadium

Si tienes problemas con la Mini Copa o la Pika Copa, enseña a un Pokémon la MT Furia Dragón. Arrebatrás 40 PS cada vez, lo que noqueará a la mayoría de monstruos con uno o dos movimientos. **Joaquín López, Coslada (Madrid)**



TU TURNO

¿Conoces algún secreto o truco interesante, o bien alguna cosa curiosa que hacer en tus videojuegos? Entonces, ¡envíanoslos inmediatamente! Cada mes haremos una recopilación de los mejores y los publicaremos en esta sección.

Aquí tenéis mi truco

Es para el juego:

Y he descubierto que:

Me llamo

Y vivo en

Código Postal

AL RESCATE

Describe tu truco en el cupón adjunto (usa un trozo de papel aparte si es necesario) y remítelo a:

TRUCOS DE LOS LECTORES
MAGAZINE 64
MC Ediciones, S.A.
Pº San Gervasio, 16-20
08022 Barcelona



64

1^a CONVOCATORIADE PREMIOS
DE LOS LECTORES

Hasta ahora, has leído con

acuerdo o desacuerdo nuestras reviews, nuestras opiniones y nuestras puntuaciones. Hemos

elevado juegos a la altura de los cielos y hemos llevado

a otros al infierno. Ahora es tu turno. En la redacción hemos decidido que sois vosotros los auténticos expertos en videojuegos, por eso queremos saber vuestra opinión mediante esta convocatoria especial.

Escoge los 5 mejores juegos para N64 de estos 12 meses (de junio de 2000 a junio de 2001) y los 5 mejores juegos de todos los tiempos.

Sabemos que te lo hemos puesto difícil, pues hay mucho entre lo que escoger, así que reflexiona bien tu decisión. Una vez la tengas, rellena y recorta el cupón adjunto y envíalo a la siguiente dirección:

1^{os} PREMIOS N64
DE LOS LECTORES

MC Ediciones, S.A.
Pº San Gervasio, 16-20
08022 Barcelona

Entre todos los cupones que recibamos, realizaremos un sorteo de un lote de productos para tu N64.

1^a CONVOCATORIA 64 DE PREMIOS DE LOS LECTORES

	Los cinco mejores juegos para N64 del año son, para mí...	Los cinco mejores juegos para N64 de todos los tiempos son...
Mejor Juego		
2º		
3º		
4º		
5º		

Nombre y apellidos:

.....

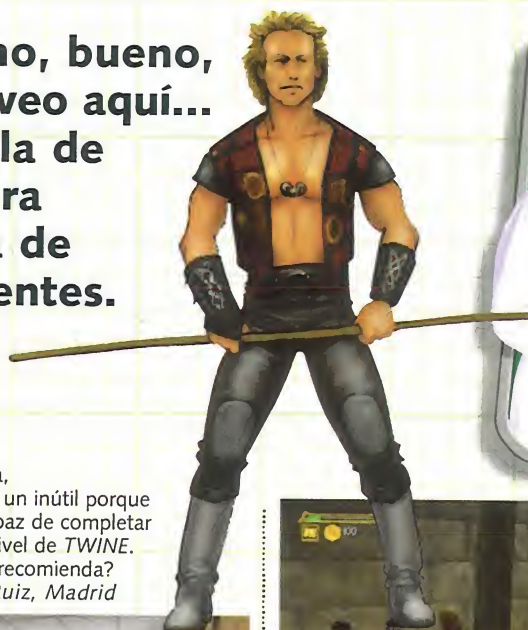
Calle

Población

Provincia

Teléfono

**Bueno, bueno,
qué veo aquí...
la sala de
espera
llena de
pacientes.**



Dr. Vainilla,
Me siento un inútil porque
no soy capaz de completar
el tercer nivel de TWINE.
¿Qué me recomienda?
Joaquín Ruiz, Madrid



**El Dr. Vainilla acaricia un gato alo-
pécico.**

*Inútil, no, sólo un poco lento. Es
muy fácil salvar a los rehenes, pero
antes tienes que matar a todos los
enemigos pululando por el área
donde están retenidos. Luego, sigue
abriéndote paso por el nivel y, sobre
todo, no pares de moverte. El diseño
del nivel puede parecer un poco
confuso, pero si te concentras verás
el camino a seguir con claridad.*

Dr. Vainilla,
Me está costando derrotar al Cíclope
de Hercules. ¿Me puede ayudar?
Gerardo Casares, Cuenca

**El Dr. Vainilla practica kickboxing
con un osito de peluche gigante.**
Uno de los habitantes deja caer un
consejo muy útil para derrotar a
Cíclope. Tienes que correr en círculo
y golpearle por el costado o por
detrás porque, por si no lo sabías, su
campo visual es limitado.



Dr. Vainilla,
He acabado el nivel Templo del Pico
Nevado de Majora's Mask y he
ganado la carrera Goron. Había con-
seguido el polvo de oro pero, como
he tenido que volver a poner a cero
el tiempo, lo he perdido. ¿Cómo
recupero el polvo?
Chema Azcona, León

**El Dr. Vainilla va dando tumbos sen-
tado a horcajadas en una silla.**

*Tengo malas noticias para ti, Chema.
Tendrás que derrotar al jefe y ganar
la carrera otra vez. Pero al acabar,*



*entrega el polvo al herrero y mejora
la espada. Tras ello, vuelve a luchar
contra el jefe. Y hasta aquí la lec-
ción de cómo racionalizar el tiempo.*

Hospital Lúdico del Doctor Vainilla EL DOCTOR LE ESCUCHA

Dr. Vainilla,
¿Dónde encuentro el Amor de Nayru
en Ocarina of Time? ¿Y la Escama
Dorada?
Jesús Portet, Lleida

**El Dr. Vainilla, melancólico, recuerda
a su primer amor.**

*Bueno, normalmente, no respondo a
una doble dosis de dudas pero, por
esta vez, pase. Para conseguir el Amor
de Nayru, ve a la sección en la que se
distingue al Coloso del Desierto en la
distancia. Camina por el muro de la
derecha hasta que veas dos árboles
con una rendija en medio. Lanza una
bomba por la abertura, dentro encon-
trarás el hada que te dará el poder
(bastante inútil). La Escama Dorada es
una recompensa por haber pescado
un pez que pesa más de 6 kilos.*

Dr. Vainilla,
En Mario Golf tengo todos los perso-
najes del modo Consigue los persona-
jes, además de Maple y Metal Mario.
¿Cómo gano los que me faltan?
Luis Montoya, Granada

**El Dr. Vainilla se despierta de una
pesadilla horrible en la que el gato
del vecino se comía a su canario.**
*Bueno, parece que andas tras Donkey
Kong y Golden Mario. Mientras que
para desbloquear al simio debes pun-
tuar 30 puntos en el modo Ring,
Golden Mario será tuyo si tras selec-
cionar a Metal Mario, mantienes
apretado C-izquierda y pulsas A. Y ya
que estamos puestos, facilito una lista
de los personajes que Luis ha logrado,*

*para
evitarme que otro paciente me lo
pregunte:
Yoshi: gánale en el modo Consigue
los personajes, después de desblo-
quear a Luigi.*

*Sonny: derrotale en el modo
Consigue los personajes. Luigi y
Yoshi tienen que estar desbloquea-
dos.*

*Wario: gánale en el modo Consigue
los personajes. Luigi, Yoshi y Sonny
tienen que estar desbloqueados.*

*Harry: véncelo en el modo Consigue
los personajes. Luigi, Yoshi, Sonny y
Wario tienen que estar desbloquea-
dos.*

*Mario: derrotale en el modo
Consigue los personajes. Luigi, Yoshi,
Sonny, Wario y Harry tienen que
estar desbloqueados.*

*Bowser: véncelo en el modo
Consigue los personajes, después de
haber desbloqueado a Luigi, Yoshi,
Sonny, Wario, Harry y Mario.*

*Maple: gana 50 Medallas Birdie en
el modo Torneo.*

*Metal Mario: gana 108 Medallas
Birdie en el modo Torneo.*



Diga treinta y tres...

Sea cual fuere el mal que te aqueja, el Doctor Vainilla conoce el reme-
dio. Describe tu problema en el cupón adjunto (usa un trozo
de papel aparte si es preciso) y remítelo a:

Hospital Lúdico del Doctor Vainilla
Magazine 64
Pº San Gervasio 16-20
08022 Barcelona

recortar
y mandar

Buenos días, Doctor

Sufro mucho. Mi problema es:



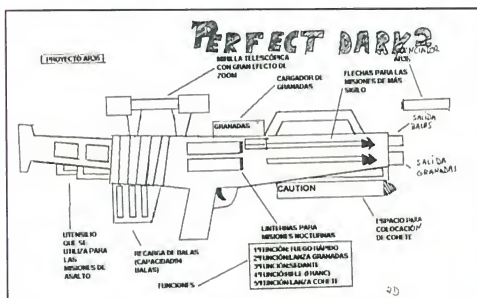
Me llamo

y vivo en

.....Código Postal.....

CUENTA

Expresa en nuestra sección de cartas tus opiniones más feroces sobre la revista y el mundo de Nintendo 64.



Juan García, de Huelva, ya ha pensado cómo podría ser el arma definitiva para la segunda entrega de Perfect Dark.

Acerca de GameCube

Hola. M64.

Me llamo Saúl y os escribo para preguntaros algunas cosas acerca de GameCube:

1. ¿Qué se necesita para obtener un kit de desarrollo para ésta?
2. ¿Cuánto podría valer todo, aproximadamente?
3. ¿Para cuándo en España (lo más aproximado posible)?

4. ¿Con qué títulos y sobre qué precio saldrían (la consola y los juegos)?

Una mala noticia (mejor dicho, dos):

- *Crash Bandicoot* no salta de plataforma.

- Una empresa está desarrollando un adaptador y emulador de juegos para Game Boy que hará posible que los inocentes que se compraron una PS2 puedan jugar a juegos de aquella, lo que demuestra que los poseedores de una PS2, la "súper máquina" multimedia de 128bits, tienen envidia de la "pequeña" de 8bits.

El futuro es nuestro, nintenderos.

Saúl

1. Principalmente, ser una compañía desarrolladora, hablar con Nintendo y convencerles de que puedes crear juegos que colmarán las expectativas que ellos tienen puestas en la consola y que se harán cumpliendo cada una de las cláusulas que ellos imponen. Como ves, nada fácil si no tienes un cierto renombre en el mundo de los videojuegos.
2. No se pueden comprar libremente. Como te hemos indicado, es la propia Nintendo quien se los vende a los desarrolladores.
3. Mediados de 2002.
4. La cuestión del precio y los juegos sigue siendo un completo misterio no sólo en Europa, sino también en el resto del mundo. Ya conoces a Nintendo y sus políticas de secretismo...

- No te preocupes. De hecho, los usuarios de N64 no andamos precisamente escasos de plataformas de calidad que no sólo están a la altura de Crash, sino que lo superan.

- Así es. La empresa es Dattel y ya tienen todo pensado sobre su emulador de GB. Éste vendrá con ocho juegos (ninguno de Mario) y hará las veces, también, de Action Replay. La idea no está mal, veremos qué tal funciona en Japón.

Me pregunto...

¡Hola! Tengo algunas dudas y me gustaría que me ayudaseis. Son las siguientes:

1. ¿Qué juego de rallies de Nintendo 64 es mejor: *Top Gear Rally*, *Top Gear Rally 2* o *V-Rally*?
2. ¿Qué empresas que desarrollan juegos solamente para PSX pasarán a GameCube?
3. ¿Cuántos juegos para GameCube están en desarrollo?
4. ¿Durante cuánto tiempo estará anulado el lanzamiento de *Aidyn Chronicles*?
5. ¿Qué ha pasado con el lanzamiento de *Scooby Doo*?

Xavier Camí, Lleida

1. Como puedes comprobar en nuestro directorio, V-Rally '99 es el juego de rallies al que mayor nota hemos otorgado. Aun así, Top Gear Rally 2 también es un juegazo a tener muy en cuenta. Depende del estilo de juego que prefieras: TGR2 tiene más de arcade que de simulador; posee una conducción más sencilla y un ritmo más trepidante.
2. Muchos son los desarrolladores que están trabajando para GameCube: Acclaim, Activision, Capcom, EA, Factor 5, Konami, Infogrames, THQ, Ubi Soft y 3DO entre otros. Ahora bien, si tu pregunta era en referencia a Square, debes saber que las relaciones entre ésta y Nintendo no parecen ser muy fluidas. Pero Nintendo contará en exclusiva con los juegos de Rare, NTSC (Wave Race), Retro Studios (Metroid) y Left Field Productions (Kobe Bryant).
3. Muchísimos. Además de los que ya presentó Nintendo junto con la consola (Zelda, Luigi's Mansion...), contaremos con REO, Robocop, Thornado, Rogue Squadron y más que, de momento, son un secreto.
4. Según recientes conversaciones con Proein (que, en un principio, iban a encargarse de su distribución), el lanzamiento de Aidyn está totalmente congelado. Confiamos, no obstante, que si el título es tan bueno como parece ser y triunfa en Europa, decidan meterlo en el microondas y nos lo sirvan calentito.
5. Al igual que con el resto de títulos que Proein iba



Magnifico dibujo de Link Deku cortesía de Daniel Bascuñana, de Alicante.

a distribuir, los costes de producción han obligado a la compañía a anular su lanzamiento.

Mucho por vivir

Saludos cordiales. Mi primera consola fue una NES de 8 bits adquirida a finales de los 80. Pertenecía a un grato pasado junto a juegos como *Euforia*, *Faxanadú* o *Simon's Quest* que algunos de los más recientes en incorporarse al mundo Nintendo tal vez ni conozcan. Después llegó la SNES y los mejores RPG que jamás he conocido. Los que no admitan que *Secret of Evermore*, *Illusion of Time*, *Terranigma* o *Secret of Mana* superan a todos los de la saga *Final Fantasy* en PSX es que nunca han jugado a ellos. Y ahora, la N64, el resurgir de la GB gracias a *Pokémon* o el futuro tan prometedor de Nintendo que siguen manteniendo aquellas ganas de divertirme y pasarlo bien jugando. Por eso pienso seguir disfrutando de ello aunque me digan que la época de los videojuegos ya se me ha pasado. ¿Es que acaso el mundo de la imaginación y la fantasía tienen que tener una edad? Señores, basta ya de incoordinar, un videojuego no hace daño a nadie. Al revés, relaja, divierte, proporciona satisfacción y desarrolla la mente. Antes no me quedaba más remedio que aprender inglés si quería pasarme *Secret of Mana* (mira, eso que gané).

Cada día esto va a mejor. El nombre de la revista no tiene por qué cambiar, ni tampoco tiene que desaparecer. ¿Por qué no dedicarse a todo lo que Nintendo nos ofrece sin limitarse a una consola? Hay

LOS CÓMICS



Por supuesto, no dejes de enviarnos tus dibujos y cómics. Aparecerán publicados antes de lo que esperas y nosotros estaremos encantados de leerlos.



CUENTA

que entender que todo evoluciona y que tendremos muchas novedades. Habrá, cómo no, más de lo mismo, pero mejorado al cubo (*Shadowman*, *Metroid*, *Pokémon*...) y cosas que hoy en día ni nos imaginamos. ¿Quién me iba a decir a mí que Freon-Leon, uno de los cuatro héroes de *Euforia* y que lanzaba un gélido aliento por la boca volvería de nuevo como el Pokémon nº 4 usando, esta vez, un lanzallamas?

Rafael Gordo Martín, Toledo

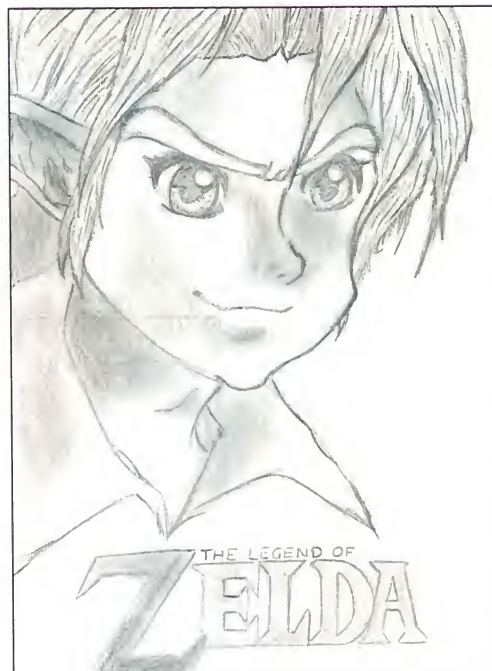
Pasado, presente y futuro se dan cita en la carta de Rafael. En ella hace referencia a los gloriosos días de la SNES, cuando Nintendo no tenía competidor, los juegos eran derroches de imaginación en los que la jugabilidad y el argumento primaban sobre el aspecto gráfico y nadie molestaba a los jugadores con continuas alusiones a la violencia y los trastornos mentales que provocan disfrutar de magníficas aventuras en tu consola. (Perdonad, nos ha embargado la nostalgia...) Todo esto nos lleva a plantearnos: ¿cualquier tiempo pasado fue mejor? Bien, la N64 es una más que digna sucesora y no hace falta que insistamos en las maravillas que nos ha ofrecido y de las que aún disfrutamos sin cesar para que os deis cuenta de eso. Sin embargo, si analizamos su presente, sin duda, la respuesta a la pregunta que hacíamos antes es... sí, cualquier tiempo pasado fue mejor. Y no hace falta irse muy atrás: hace un año y medio, por ejemplo, nos veíamos desbordados por avalanchas de jugazos como *RE2*, *Rayman*, *DK64*, *Smash Bros...* y nos abrumábamos con lo que nos

esperaba: *Tony Hawk's*, *Perfect Dark*, *Zelda*, *TWINE*... ¿Adónde ha ido a parar ahora toda esa ilusión cuando el total de lanzamientos es más breve que la lista de los ingredientes de un sandwich de jamón y queso? ¿GameCube? Está bien, llegó la hora de hablar del futuro.

Como bien dices, ni nos imaginamos las cosas que tendremos en GameCube y el motivo no es otro que el secretismo al que Nintendo está sometiendo a su consola de próxima generación. El E3 está a la vuelta de la esquina y confiamos en que Nintendo haga un gran despliegue para mostrar a todos qué esconde en la manga, aunque los rumores indican que ningún desarrollador ajeno a Nintendo (los llamados "third-parties") mostrará software para la GCN. ¿Es justo que los usuarios que se mantienen fieles a GameCube tengan que aferrarse a promesas y no a hechos para conservar dicha fidelidad? Nosotros creemos que no. Esperamos mucho del nuevo proyecto de Nintendo, más después de haber visto la *Advance*, pero no nos gustaría que abusasen de nuestra confianza.

La otra cara de la moneda

Hola, gente de M64. No puedo evitar la sensación de que, cuando todavía queda casi un año para la salida de la GameCube, tenemos una consola acabada. Vemos cómo, pese a la salida de la PS2, la PSone todavía sigue dando coletazos muy dignos, mientras que N64 está muerta. Encima, al escaso número de



Mucho talento y un poco de carboncillo es lo que ha necesitado Rubén Ferreras, de Vizcaya, para plasmar este estupendo Link

¡Noticia de última hora!



¡Espeluznante! ¿Quiénes son vuestros "contactos"? ¡Queremos una copia ya!



ola, somos Daniel y Consti y tenemos una información de vital importancia que

daros. Resulta que tenemos "ciertos contactos" que han conseguido sacar de CAPCOM una imágenes increíbles. Se trata, como podéis ver en las fotos que acompañan a este texto, de las portadas que llevarán las cajas de ¡RESIDENT EVIL ZERO! tanto en Nintendo 64 (a pesar de lo que se dijo) como en Nintendo GameCube (ésta era seguro).

Lo que nos resulta más llamativo es que están en español y en la versión de Cube pone Cube Magazine ¿Vais a cambiar de nombre? Además, ¿por qué en N64 sale un zombie y en GameCube una zomba?

Bueno, seguiremos investigando y os mantendremos informados... **Daniel y Consti Sánchez Suárez, Sevilla**

Os presentamos en primicia el primer título para GameCube. ¡Y menudo jugazo!

lanzamientos se ha de sumar la anulación de otros (*Indiana Jones* y *Conker's Bad Fur Day* no aparecerán y *Dinosaur Planet* y *RE Zero* se han pasado a GC). Cuando veo todo esto, no puedo evitar sentir cierto cabreo.

¿Qué es lo que ha hecho mal Nintendo? ¿Por qué la N64 no ha interesado a los desarrolladores y, por consiguiente, al público en general? Fijaos en el tiempo que queda para el lanzamiento de la GCN y la N64 está desfasada, en un estado de abandono inaudito. Luego dicen que si la Play se ha vendido es por la piratería y qué se yo... pero ha vendido, no le han faltado desarrolladores y mucho menos juegos, mientras que la penosa media de lanzamientos para N64 es de uno al mes, si es que llega. Por otro lado, ¿dónde está la línea, digamos, de bajo precio de la N64? Sacaron unos pocos hace años y, después, nada.

Hablando con los profesionales (me refiero a los dueños de las tiendas de videojuegos), me comentaron que "Nintendo no interesa", que, al igual que a los usuarios, "les sale caro y poco rentable". Que conste que no me siento como si hubiese desperdiciado mi dinero, todo lo contrario, he podido disfrutar con algunos de los mejores juegos de la historia, pero no puedo evitar pensar que si se han hecho grandes juegos y tan variados, con una temática más adulta, con los 32 bits de Sony, ¿qué no

CUENTA

64

CUENTA CUENTA

se hubiese podido conseguir con N64?

José Luis Vich, Mallorca

Vayamos por partes. Así es, a la N64 ya le han conectado el respirador artificial pese a que todavía falta un año para que llegue su sustituta. Mientras, la PSone, como decías, sigue contando con títulos tan fuertes como una nueva entrega de ISS o Final Fantasy IX. Y no sólo eso, los usuarios de DC, cuya muerte ya ha sido anunciada, podrán disfrutar en julio del mismísimo Unreal Tournament. La cuestión es, ¿por qué no darle a la N64 la despedida que se merece? Conker's Bad Fur Day, Aidyn Chronicles, Indiana Jones y Battle for Naboo. Títulos no faltan y todos ellos de una calidad suficiente como para ser envidiados por los propietarios de otra consola. Sin embargo, Nintendo ha decidido que la agonía de la 64 bits estará compuesta por más Pokémon y más Mario (Paper y Party), títulos que, aunque buenos, no dejan de ser más de lo mismo. Nintendo podría haber despedido el concierto haciendo un bis salvaje como pocos que los fans recordarian eternamente. En cambio, ha preferido volver a tocar

las mismas canciones que ya hemos oído tantas veces. A pesar de todo, Nintendo arrastra un problema inicial al que ya hemos hecho referencia otras veces en esta sección: decidirse por el formato cartucho que, a pesar de que tiene muchas ventajas, sufre el inconveniente de unos costes de producción muy elevados, cosa que ha frenado a

muchos desarrolladores y a muchos distribuidores a lanzar sus productos. Esto explica el hecho de que últimamente aparezcan tan pocos cartuchos, de la misma forma que explica, también, la ausencia de juegos de línea económica. La costosa fabricación de cartuchos provoca que las compañías fabriquen los mínimos previstos para cubrir las ventas, lo que provoca que no quede stock en sus almacenes que después puedan lanzar a un precio menor. Así de sencillo y así de molesto.

Ahora Nintendo tiene la oportunidad de acabar con todos estos errores y empezar de cero con la GameCube. Esperamos que así sea. Nosotros, como siempre, le deseamos lo mejor.

Ahí vamos

¿Qué tal, nintenderos? Ahí van mis cuestiones:

1. ¿Llegará Pokémon Cristal finalmente a nuestras Game Boy Advance?
2. ¿Cómo podría incluir imágenes de juegos Nintendo en mi futura web sin tener problemas con mi marca favorita?
3. ¿Cómo podría empezar a trabajar en Nintendo España, en lo que fuese?

Eduardo Thomas Pérez, Madrid

1. Mucho nos tememos que no, puesto que, al igual que el resto de títulos Pokémon de bolsillo, es para la GBC. Por el momento, el juego aparecerá en EE.UU., lo cual es una buena señal. Quizá Nintendo se anime a lanzarlo también en Europa, dado el éxito arrollador de cualquier cartucho Pokémon que aparece por aquí.

2. En teoría, no deberías tener ningún problema en reproducir imágenes de juegos, a condición de que explícites su origen y autoría, y aquéllas sirvan sólo de apoyo a contenido editorial, es decir, cuando no las utilices para producir merchandising (llaveros, pósters, guías, etc.), sino con fines meramente informativos. En cualquier caso, te recomendamos



El club de los VIRTUOSOS

Nos encanta! Cada mes sois más los nintenderos que pasáis a formar parte de nuestro club de los virtuosos. De esta forma, nuestra categoría de bronce se engrosa con un nuevo miembro. Por el momento, la cosa está así:

1. Juan de Frías, Valencia. Desafíos superados: E, G y H.
2. Juan Riquelme, Murcia. Desafíos superados: C, H y K.
3. Manuel Jiménez, Madrid. Desafíos superados: B, C y H.

No dejéis de enviarnos vuestros récords para haceros con un sitio entre los mejores.

que te dirijas directamente a Nintendo pues nosotros no somos expertos en leyes de propiedad intelectual.

3. Si tienes más de 18 años, estás de suerte, pues en la web de Nintendo España (www.nintendo.es) hay una sección en la que piden colaboradores.

Concretamente, el anuncio reza así:

"Se necesita personal para trabajar como colaborador externo en la realización de páginas web. Se requieren personas mayores de 18 años, con buen nivel de redacción y habituados a jugar con consola de videojuegos. Los interesados mandar Curriculum Vitae, adjuntando un diseño de página web, a la siguiente dirección:

Club Nintendo

Ref: Colaboradores

C/ Azalea, 1 Miniparc 1-Edificio D El Soto de la Moraleja"

28109 Alcobendas - Madrid

Ya sabes, si cumples los requisitos, animate y contesta al anuncio.



Ángel Luis María, de Madrid, recupera a uno de los personajes de Dragon Ball. ¿Será una petición a Nintendo para que lancen un juego basado en la serie?

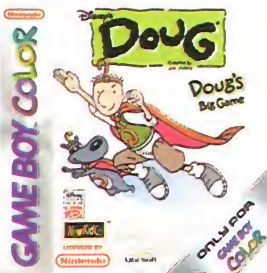
CUENTA, CUENTA...

MAGAZINE 64 - MC Ediciones, S.A.
Pº San Gervasio, 16-20, 08022 Barcelona
o envíanos un e-mail a: n64@mcediciones.es
(No olvides poner la fecha en tu carta, así como tu teléfono particular.)

1.000
pt. descuento

DOUG'S
Big Game

6.990
5.990



- Recorta y rellena los datos.
- Ven a visitarnos a tu Centro MAIL y presenta este cupón al realizar la compra del juego.
- Y si no hay un Centro MAIL en tu ciudad, envíanos este cupón junto con tu pedido a:
Centro MAIL - Cº de Hornigueras, 124, ptal 5 - 5º F - 28031 Madrid.
Te lo haremos llegar por transporte urgente (España Peninsular + 595 pts., Baleares + 795 pts.).

Los datos personales obtenidos con este cupón serán introducidos en un fichero que está registrada en la Agencia de Protección de Datos. Para la rectificación o anulación de algún dato, deberás ponerte en contacto con nuestro Servicio de Atención al Cliente llamando al teléfono 902 17 18 19 o escribiendo una carta certificada a Centro MAIL: Camino de Hornigueras, 124 portal 5 - 5º F. 28031 - Madrid. Marca o continuación si no quieres recibir información adicional de Centro MAIL ☐

64

CENTRO MAIL
www.centromail.es

NOMBRE
DOMICILIO
CÓDIGO POSTAL POBLACIÓN
PROVINCIA TELÉFONO
TARJETA CLIENTE SI ☐ NO ☐ NÚMERO
DIRECCIÓN E-MAIL

CADUCA EL 30/06/2001 NO ACUMULABLE A OTRAS OFERTAS O DESCUENTOS

DIRECTORIO

La guía con todos los juegos analizados en Magazine 64

Entiéndeme

¡NUEVO! Algunos títulos entraron en Directorio hace más de un año, con una puntuación que ya no se merecen. Mediante la Nota Estrella (de 1 a 5) señalamos cuán bien está envejeciendo un juego y qué tal resiste las comparaciones con los últimos lanzamientos.

Ahora es súper fácil ver si el juego en cuestión obtuvo o no una Star Game (85% o más). En caso afirmativo, te recomendamos vivamente su compra.

SAN JUAN DE LA CRUZ 64

23% 1

Editor ● Precio ● No. jugadores ● Rumble pak ● Cómo se guarda ● Expansion pak ● Número en que fue analizado



En una noche oscura, con ansias en amores inflamada, ¡oh dichosa ventura!, salí sin ser notada, estando ya mi casa sosegada. A escuras y segura, por la secreta escala disfrazada, ¡oh dichosa ventura!, a escuras y en celada...

TRUCO

Toma el cartucho y tiralo por la ventana sin dilación.

¡NUEVO! La ficha especifica si el juego es compatible con Rumble, Controller o Expansion Pak.

Te decimos en pocas palabras si el juego merece la pena o no. Confía en nuestros analistas: nunca se equivocan, pues saben que en Magazine 64 los errores se pagan con una partida a MK Mythologies.

Aquí tienes un truco de primera, comprimido como el genio de la lámpara.

EL PODIO



Títulos

1080° SNOWBOARDING

91% 4 Nintendo ● 8.490 ● 1-2 jugad. ● Rumble Pak ● En cart. ● N° 11

Gráficos maravillosos, cantidades industriales de velocidad desde la primera carrera, y modos de juego variados y atractivos. Un poco difícil, pero genial.

ARMORINES

84% 4 Acclaim ● 9.490 ptas. ● N° 26 ● 1-4 jugad. ● Rumble pak ● Exp. pak ● Controller pak

Un potencial enorme echado a perder por gráficos insatisfactorios y armas de hazmerreír.

BANJO-KAZOOIE

92% 5 Nintendo ● 7.990 ● 1 jugad. ● Rumble Pak ● En cart. ● N° 9

Superior en gráficos a Super Mario 64, pero inferior en jugabilidad. Algunos puzzles irresolubles y pequeños problemas de cámara.

BATTLETANX

84% 4 3DO/Virgin ● 8.990 ● 1-4 jugad. ● Rumble Pak ● Controller Pak ● N° 29

Tremendas travesuras multijugador estropeadas por un aburrido modo para un jugador.

BIO FREAKS

83% 3 NSC/GT ● 8.490 ● 1-2 jugad. ● Rumble Pak ● En cart. ● N° 11

El beat 'em up con mejores gráficos de N64. Por desgracia, la capacidad de volar de los personajes dinamita la jugabilidad del cartucho.

BLAST CORPS

88% 5 Nintendo ● 5.990 ● 1 jugad. ● En cart. ● Controller Pak ● N° 1

Carreras a todo trapo, una multitud de vehículos, muchas explosiones totalmente interactivas... Apto para todos los públicos, aunque bastante corto.

BODY HARVEST

91% 5 Infogrames ● 5.990 ● 1 jugad. ● Rumble Pak ● En cart. ● N° 13

Un juego de tiros con el aspecto de una película de segunda. Body Harvest es una sobredosis de acción, tridimensionalidad, aliens, vehículos y diversión.

BUST-A-MOVE 3 DX

87% 4 Acclaim ● 8.990 ● 1-4 jugad. ● Rumble Pak ● Controller Pak ● N° 14

Aparte del modo para cuatro jugadores, es el Bust-A-Move de siempre: de una simpleza proverbial, pero súper divertido.

COMMAND & CONQUER

86% 3 Nintendo ● 10.990 ● 1 jugad. ● En cart. ● Expansion Pak ● N° 21

Tiene cuatro años en el PC y su conversión no tiene nada de especial. Bueno, pero nunca espectacular.

COPA DEL MUNDO: FRANCIA 98

85% 2 EA ● 4.990 ● 1-4 jugad. ● Controller Pak ● N° 7

Funciona como FIFA: RM 98 y arrastra sus mismos defectos. La cámara es brusca y las reacciones de los jugadores son muy lentas.

DIDDY KONG RACING

90% 4 Nintendo ● 8.990 ● 1-4 jugad. ● Rumble Pak ● En cart. ● N° 2

Un excelente modo multijugador, texturas alucinantes ¡y jefes de final de nivel! No es tan jugable como Mario Kart, pero casi.

DONALD DUCK QUACK ATTACK

80% 2 Ubi Soft ● 9.995 pesetas ● 1 jugad. ● Controller Pak ● Expansion Pak ● N° 37

Un plataformas para los más peques. Interesante, pero poco desafiante.

DONKEY KONG 64

95% 5 Rare ● 12.990 ● 1-4 jugad. ● Exp. Pak ● Rumble Pak ● En cart. ● N° 25

Un Banjo Kazooie mejorado. Una aventura maravillosa para asombro de los más exigentes.

DUCK DODGERS

88% 4 Infogrames ● 9.990 ● 1-2 jugad. ● Rumble Pak ● N° 35

Un interesante título que consigue plasmar toda la frescura y desparpajo característico de su protagonista. Niveles disparatados y muy atractivos.

DUKE NUKEM 64

85% 4 NSC/GT ● 13.490 ● 1-4 jugad. ● Rumble Pak ● Controller Pak ● N° 2

El shoot 'em up legendario de los PC mejorado para nuestra plataforma: mejores gráficos y algunas armas nuevas en la conversión para N64.

DUKE NUKEM: ZERO HOUR

90% 4 NSC ● 9.990 ● 1-4 jugad. ● Rumble Pak ● Controller Pak ● Exp. Pak ● N° 11

Ahora Duke cuenta con una nueva cámara en tercera persona, aunque sigue siendo el mismo juego que ya conocíamos. No es perfecto, pero alcanza la maestría en ciertos momentos.

ECW Hardcore Revolution

80% 3 Acclaim ● 9.990 ● 1 jugad. ● Exp. Pak ● Rumble Pak ● Controller Pak ● N° 29

Un juego de lucha entretenido pese a la mediocridad de la licencia y de los luchadores.

EXTREME G

87% 4 Acclaim ● 9.990 ● 1-4 jugad. ● Rumble Pak ● Controller Pak ● N° 1

Rápido y espectacular. Tan sólo tiene tres defectos: los enemigos no cometen fallos, el grado de dificultad es excesivo y la niebla lo cubre todo.

EXTREME G 2

87% 4 Acclaim ● 6.490 ● 1-4 jugad. ● Rumble Pak ● Controller Pak ● N° 11

Mucho mejor que el Extreme G original, pero no lo suficiente. Gráficos fantásticos y pocos cuadros por segundo. Una mala combinación.

FIGHTERS DESTINY

85% 1 Ubi Soft ● 11.990 ● 1 jugad. ● Controller Pak ● N° 1

Original en todos los aspectos. Los modos son muy variados, la captura de movimiento no tiene tacha y el sistema de control nos encanta. Genial.

FIFA: RUMBO AL MUNDIAL

93% 2 EA ● 7.990 ● 1-4 jugad. ● Controller Pak ● N° 1

Genial cuando salió, aunque nunca alcanzó el nivel de dinamismo y la jugabilidad de ISS 64.

F-1 WORLD GRAND PRIX**91%** 5Nintendo • 4.990
1-2 jugad. • Rumble Pak
En cart. • N° 10

El mejor juego de Fórmula 1 de N64, pero no el mejor de carreras. Bonitos gráficos, pocos cuadros por segundo y polígonos muy notorios. Francamente mejorable.

F-1 WGP 2**91%** 4Nintendo • 9.990
1-2 jugad. • Rumble Pak
En cart. • N° 21

Con las estadísticas del 99 habría sido posible recomendarlo a los incondicionales de F1. Demasiado parecido a su antecesor.

FORSAKEN 64**94%** 4Nintendo • 8.490 • 1-2 jugad.
Rumble Pak • En cart. • N° 11

Gráficos maravillosos, cantidades industriales de velocidad desde la primera carrera, y modos de juego variados y atractivos. Un poco difícil, pero genial.

F-ZERO X**85%** 5Nintendo • 8.490
1-4 jugad. • Rumble Pak
En cart. • N° 12

El cartucho más rápido de N64, con un modo multijugador excelente y un funcionamiento prodigioso. Por desgracia, le faltan muchas cosas imprescindibles.

GOEMON 2**83%** 4Konami • 7.990
1-2 jugad. • En cart.
Rumble Pak • N° 17

Goemon vuelve a sus orígenes 2D en este plataforma poligonal de scroll a mil leguas de *Mistycal Ninja*.

GOLDENEYE**94%** 5Nintendo/Rare • 5.990
1-4 jugad. • Rumble Pak
En cart. • N° 1

Aunque no necesita presentación, no podemos evitarlo: es el mejor shoot 'em up de la historia. Con eso está todo dicho.

GT 64**86%** 4Infogrames • 4.990
1-2 jugad. • Rumble Pak
Controller Pak • N° 7

Buenos gráficos y una conducción realista. Síntoma que funcione a cuatro frames por segundo... Si aborreces la velocidad, GT 64 te encantará.

HYBRID HEAVEN**88%** 4Konami • 11.990 • 1 jugad.
Rumble Pak • Cont. Pak
Expansion Pak • N° 23

Un RPG de ciencia ficción con defectos, que se salva por su maravillosa trama y un sistema de combate muy ingenioso.

HYDRO THUNDER**87%** 4Infogrames • 8.990
1-4 jugad. • Rumble Pak
Controller Pak • N° 29

Estupendo juego de carreras de estilo Wave Race con deliciosos circuitos y acrobacias de órdago.

INTERNATIONAL TRACK & FIELD**86%** 4Konami • 9.990 • 1-4 jugad.
Exp. Pak • Rumble Pak
Cont. Pak • N° 32

Impresionante adaptación del clásico deportivo con gráficos geniales y una jugabilidad basada en el machaque de botones.

ISS 64**92%** 4Konami • 3.990
1-4 jugad. • Controller Pak
N° 1

La obra de arte de los simuladores de fútbol. Sólo superado por su continuación: ISS '98 (y por poco).

ISS'98**94%** 5Konami • 3.990
1-4 jugad. • Controller Pak
N° 10

Una versión mejorada del mejor simulador de fútbol. Imprescindible

ISS 2000**90%** 4Konami • 10.990 • 1-4 jugad.
Controller Pak • Exp. Pak
Rum. Pak • N° 35

La misma y excelente jugabilidad de sus antecesores más un nuevo e interesante modo RPG. Fantástico.

JET FORCE GEMINI**94%** 5Nintendo • 9.990 • N° 24
4 jugad. • Rumble Pak
En cart. • Exp. Pak

Matrimonio polígamo perfecto de gráficos asombrosos, acción frenética y jugabilidad portentosa. Rare en su mejor momento.

KNIFE EDGE**88%** 3Spaco • 10.490
1-4 jugad. • Rumble Pak
En cart. • N° 13

Un juego de pistola sin pistola. Por lo demás, rápido, adictivo, divertido, largo (aunque no lo parezca), original y bien hecho. Estupendo.

LEGEND OF ZELDA**99%** 5Nintendo • 8.490
1-2 jugad. • Rumble Pak
En cart. • N° 11

El Mejor Juego de la Historia. La novela interactiva de N64. Un mundo virtual en el que el tiempo transcurre, los personajes evolucionan, las plantas crecen... Una aventura inolvidable.

LEGEND OF ZELDA MAJORA'S MASK**98%** 5Nintendo • 12.990
1 jugad. • Exp. Pak • R. Pak
En cart. • N° 37

La secuela del mejor juego de todos los tiempos es tan buena como el original.

LEGO RACERS**75%** 3Lego Media • 9.990 ptas.
1-2 jugad. • Rumble pak
Controller pak • N° 35

Un clon de Mario Kart con algunas ideas muy buenas, como la creación de vehículos. El control es un poco peor.

LYLAT WARS**90%** 5Nintendo • 5.990
1-5 jugad. • Rumble Pak
En cart. • N° 1

96 megas de acción trepidante y simpática. Un simulador de vuelo difícil de superar, con una durabilidad casi inagotable. Sus gráficos son geniales.

MADDEN 64**92%** 3EA • 9.490 • 1-4 jugad.
Rumble Pak • Controller Pak
N° 2

Como todos los Madden, se trata de un excepcional simulador de fútbol americano. Aun así no tiene desperdicio. Muy recomendable.

MARIO GOLF**91%** 5Nintendo • 9.490 • 1-4 jugad.
Rumb. Pak • En cart. • Exp. Pak
N° 22

Vale, es golf. Pero Mario y sus amigos están allí, y la verdad es que nos encanta...

MARIO KART 64**91%** 5Nintendo • 5.990
1-4 jugad. • Controller Pak
En cart. • N° 1

Como todos los juegos de Nintendo, Mario Kart 64 ofrece jugabilidad y durabilidad en cantidades industriales. Divertido, colorista, preciso y rápido. Un clásico.

MARIO PARTY**91%** 5Nintendo • 9.490 • 1-4 jugad. • Cont. Pak
En cart. • N° 17

Es un juego de mesa, pero resérvate una tarde, reúne a tus amigos y os lo pasaréis bomba. ¡Yupi!

MARIO PARTY 2**87%** 4Nintendo • 9.990 • 1-4 jugad. • C. Pak • R. Pak
Exp. Pak • N° 35

Si tienes tres amigos dispuestos a pasar la tarde jugando, disfrutarás de momentos inolvidablemente divertidos. Si lo juegas solo, no es nada especial.

MARIO TENNIS**91%** 5Nintendo • 10.990 • 1-4 jugad. • En cart. • R. Pak
Tran. Pak • N° 36

Es Mario. Es tenis. Y la combinación es algo que te dejará patidifuso, con un multijugador con mucho juego.

MICKEY'S SPEEDWAY USA**84%** 4Nintendo • 12.990 ptas.
1-4 jugad. • En cart.
Rumble pak • N° 38

Un clon de Mario Kart de la mano de Rare que no innova mucho pero que divierte un montón.

MICHAEL OWEN'S WLS 2000**88%** 4Proein • 10.990
1-4 jugad. • Rumble Pak
Controller Pak • N° 25

Fútbol suave como la seda y muy jugable con equipos reales. No obstante, ISS es mejor.

MISCHIEF MAKERS**90%** 3Nintendo
8.990 • 1 jugad.
En cart. • N° 1

El plataformas más excéntrico de la historia. Sus coloridos gráficos en 2-D, su enorme jugabilidad y ese pequeño toque de rol... ¡Nos encanta!

MONACO GRAND PRIX**89%** 4Ubi Soft • 9.490 • 1-2 jugad. • Rumble Pak
Controller Pak • N° 17

No tan profundo y difícil de controlar como F1 World Grand Prix, de Paradigm. Un excelente título de carreras con bólidos muy maniobrables.

MYSTICAL NINJA STARRING GOEMON**95%** 4Konami • 11.490
1 jugad. • Controller Pak
N° 5

Excelente juego de rol con plataformas. Gráficos excepcionales, banda sonora de lujo, infinidad de diálogos distintos... Genial.

NBA COURTSIDE**92%** 5Nintendo • 5.990 • 1-4 jugad. • Rumble Pak • C. Pak
En cart. • N° 7

Espectacular y divertido. Texturas definidas, jugadores reales, muchos comentarios y una curva de dificultad estupenda.

NBA IN THE ZONE 2000**69%** 3Konami • 10.990 ptas.
1-4 jugad. • Rumble pak
Controller pak • N° 33

Competente, pero no tan bueno como NBA Courtside 2.

NBA JAM 2000**85%** 4Acclaim • 9.990 ptas.
1-4 jugad. • Rumble pak
Controller pak • N° 26

Pases suaves y un crea-tu-jugador muy convincente.

NFL QUARTERBACK CLUB '98**89%** 3Acclaim • 13.490
1-4 jugad. • Rumble Pak
Controller Pak • N° 2

Excelente si te gusta el fútbol americano, aunque su control es demasiado complejo al principio. Mejor simulador que Madden 64, pero menos divertido.

NUCLEAR STRIKE**84%** 4Proein • 10.990 ptas. • N° 28
1 jugad. • Rumble Pak
Controller Pak • Exp. Pak

Estupenda revisión del clásico juego de helicópteros, con absorbentes misiones a porrillo.

AMOS DEL ASFALTO

1	WORLD DRIVER CHAMPIONSHIP
2	RIDGE RACER 64
3	TOP GEAR RALLY 2
4	F1 WORLD GRAND PRIX
5	1080° SNOWBOARDING
6	MARIO KART



LO MEJOR
EN PLATA-
FORMAS

OPERACIÓN WINBACK

83% 4

Virgin • 1-4 jugad.
• Controller pak • Rumble Pak
• N° 30Tiene un aspecto un poco descuidado, pero está lleno de diversión sigilosa. Combinación de *GoldenEye* y *Metal Gear Solid*.

PGA: EUROPEAN TOUR GOLF

84% 4

Infogrames •
• 1-4 jugad. • Rumble Pak
• En Cart. • N° 28

Es feito, pero tiene una jugabilidad muy bien resuelta. Una atractiva propuesta para los fans del golf.

PERFECT DARK

97% 5

Rare • 10.990 • 1-4 jugad.
• Controler Pak • Rumble Pak
• Expansión Pak • N° 31El único juego capaz de arrebatar la corona a *GoldenEye*. Jugable a más no poder y con tantas opciones que te absorberá por completo. La joya de la N64.

PILOTWINGS

89% 5

Nintendo • 5.990
• 1 jugad. • En cart.
• N° 1

Todo un clásico de N64. El simulador de vuelo más raro, suave y original de cuantos se han visto. ¡Y muy divertido!

POKÉMON PUZZLE LEAGUE

91% 5

Nintendo • 12.990
• 1-2 jugad. • En cart.
• N° 40

Junta bloques por colores con el mejor cartucho de puzzles que puedas encajar en tu N64.

POKÉMON SNAP

84% 4

Nintendo • 8.990 ptas.
• 1 jugador • N° 34

Curioso y sorprendente juego basado en el trabajo de un fotógrafo en un pokésafari. Lástima que no estén todos los Pokémon.

POKÉMON STADIUM

90% 5

Nintendo • 12.990 ptas.
• 1-4 • En cart. • Tran. pak
• Rumble pak • N° 30

Carga los monstruos de GB en tu N64 y hazlos combatir en gloriosas 3D. Divertidísimo.

POWER RANGERS

29% 1

THQ • 10.990 ptas.
• 1-2 jugadores • N° 40
• Controller Pak

Marionetas estreñidas se tambalean por Legolandia. Todo en él es absolutamente lamentable.

QUAKE II

91% 4

Proein • 9.490 • 1-4 jugad.
• Rumble Pak • Expansion Pak
• Controller Pak • N° 21

Efectos de luz impecables, monstruos poligonales, un sabroso deathmatch para dos jugadores y helectolitros de sangre.

RAINBOW SIX

89% 4

Proein • 9.990 • 1-2 jugad.
• Controller Pak • N° 25
• Rumble Pak

Complejo juego de sigilo donde un disparo mata y la táctica es muy importante. Brillante.

RAYMAN 2

90% 4

Ubi Soft • 9.995 • 1 jug.
• Cont. Pak • Rumble Pak
• Exp. Pak • N° 24

Otro héroe desmembrado de la factoría Ubi Soft protagoniza un plataformas claramente deudor de Mario.

READY 2 RUMBLE

82% 3

Infogrames • 9.995 ptas. •
• 1/2 jugad. • Rumble pak •
• Controller pak • N° 26

Simulador de boxeo algo lento pero simpático y muy entretenido.

RESIDENT EVIL 2

95% 5

Virgin • 1 jugad. •
• Rumble pak • Exp. pak •
• Mem. en cart. • N° 26

Súper terrorífico, aunque breve, festival zombi. Da la talla en modo de alta resolución.

RIDGE RACER 64

93% 5

Nintendo • 8.990
• 1-4 jugad. • En cart.
• Cont. Pak • N° 29

Los mejores momentos de la serie para PSX más algunos extras exclusivos para N64.

ROADSTERS

85% 4

Titus • 9.990
• 1-4 jugad. • Rumble Pak
• Controller Pak • N° 25

No es perfecto, pero sí rápido, con montones de coches y circuitos inteligentemente trazados.

ROCKET: ROBOT ON WHEELS

88% 4

Ubi Soft • 9.995
• Exp. Pak • Rumble Pak
• Cont. Pak • N° 25

El plataformas más original que jugarás en mucho tiempo. Realmente sorprendente.

ROGUE SQUADRON

94% 5

Nintendo • 9.490 • 1 jug.
• Rumble Pak • En cart.
• N° 20

Un shoot 'em up fabuloso con los mejores paisajes nunca vistos en una N64. Le sobran la linealidad de la acción y una pizca de niebla, pero su jugabilidad es maravillosa.

SAN FRANCISCO RUSH

87% 3

Acclaim • 6.490
• 1-2 jugad. • Rumble
• Pak • En cart. • N° 2

La infinidad de tramos secretos, ítems y saltos te harán dudar entre si es un juego de carreras o un... ¿plataformas? Muy raro.

SAN FRANCISCO RUSH 2049

93% 4

Midway • 9.990 • 1-4 jugad.
• Cont. Pak • Rumble
• Pak • Exp. Pak • N° 36

Carreras futuristas a 1.000 por hora que esconden horas y horas de exploración.

SHADOWMAN

95% 5

Acclaim • 10.490 • 1 jug.
• Rumble Pak • Cont. Pak
• Expansion Pak • N° 22

Mundos enormes y maravillosos, un guión soberbio, asesinos en serie y barniz de magia vudú. Imprescindible.

SNOWBOARD KIDS

90% 5

Nintendo • 5.990
• 1-4 jugad. • Rumble Pak
• Controller Pak • N° 4A pesar de que el aspecto de sus personajes es un tanto infantil, *Snowboard Kids* es un fantástico juego de carreras: rápido, suave y muy jugable.

SOUTH PARK CHEF'S LUV SHACK

82% 3

Acclaim • 9.990
• 1-4 jugad. • Rumble Pak
• Controller Pak • N° 25Una copia de *Mario Party* llena de palabrotas en inglés. Dura poco, pero es divertido.

SOUTH PARK RALLY

89% 4

Acclaim • 9.990
• 1-2 jugad. • Rumble Pak
• Controller Pak • N° 27

Misiones, rivales CPU en multijugador e infinidad de personajes South Park. Un juego estupendo.

SPACE INVADERS

73% 3

Proein • 11.490 ptas. •
• 1 jugad. • Rumble pak •
• Controller pak • N° 33

Shooter bastante adictivo, aunque al final se hace pesado por la falta de variedad.

STAR WARS EPISODE 1: RACER

88% 5

Nintendo • 9.490 • 1-2 jugad. • Rum. Pak • Exp. Pak • En cart. • N° 20

Vertiginosas carreras futuristas, con la clase de atmósfera que sólo puede conseguir un juego Star Wars.

SUPER MARIO 64

96% 5

Nintendo • 7.990
• 1 jugad. • En cart.
• N° 1

El plataformas en 3-D de los plataformas en 3-D. El debut de Mario en los 64 bits todavía es, para muchos, el mejor juego de N64.

SUPER SMASH BROS

90% 5

Nintendo • 9.990
• 1-4 jugad. • Rumble Pak
• En cart. • N° 25

Jugabilidad prodigiosa en este beat 'em up con plataformas súper ultra original. Divertidísimo.

TAZ EXPRESS

84% 3

Infogrames • 10.990 •
• 1 jugad. • En Cart. • N° 33

Original plataformas con un protagonista súper carismático, aunque podría haber dado mucho más de sí.

THE NEW TETRIS

90% 5

Nintendo • 9.990 • 1-4 jug.
• Rumble Pak • En cart.
• Expansion Pak • N° 22

Una exquisita actualización del clásico de los puzzles digna de su huésped, la muy honorable N64.

THE WORLD IS NOT ENOUGH

91% 4

EA • 9.490 • 1-4 jug.
• Rumble pak • Cont. pak
• Expansion pak • N° 38Un digno sucesor de *GoldenEye* que llega a superarlo en ciertos aspectos. Una joya para tu colección.

TOM & JERRY

75% 2

Ubi soft • 9.995 • Rum. Pak
• 1-2 jugad. • En Cart. • N° 37

Original plataformas con peleas entre gatos y ratones basadas en combos y poco variadas en golpes.

TONY HAWK'S SKATEBOARDING

86% 4

Proein • 11.990 ptas. • 1-2 jugad. • Rum. Pak • Exp. Pak • N° 30 • Controller pak

Simulador de skateboard muy jugable con énfasis en las tremendas acrobacias.

TOP GEAR OVERDRIVE

91% 4

Spaco • 5.990 • 1-4 jug.
• Rumble Pak • En cart.
• N° 13Fantástico arcade de carreras, rápido y bien hecho. Compatible con el Expansion Pak, difícil, largo y variado. El mejor juego de carreras de N64... después de *V-Rally* 99.

TOP GEAR RALLY 2

92% 5

Proein • 11.490 Ptas. • N° 28
• 1-4 jugad. • Rumble Pak
• Controller Pak • Exp. Pak

Brillante juego de carreras con manejo de arcade. Incluso tiene un generador de circuitos aleatorios.

TUROK Dinosaur Hunter

91% 4

Acclaim • 4.990
• 1 jugad. • Controller
• Pak • N° 1A pesar del criticado abuso de la niebla, *Turok* sólo ha sido superado por *GoldenEye*... y por *Turok 2*, claro. Un clásico.

TUROK 2: SEEDS OF EVIL

95% 4

Acclaim • 5.990 • 1-4 jugad.
• Rumble Pak • Cont. Pak
• N° 12

Tiros a porrillo, puzzles fantásticos, gráficos excepcionales, animación perfecta, modo de alta resolución con la expansión de memoria... Imprescindible.

TUROK RAGE WARS



93% 5

Acclaim • 9.990 • 1-4 jugad. • Exp. Pak • Rum. Pak • Cont. Pak • N° 25

La tercera entrega de Turok se presenta como un entretenidísimo shoot 'em up consagrado a los deathmatch.

TUROK 3: SHADOW OF OBLIVION



86% 4

Acclaim • 9.990 • 1-4 ju. • Exp. Pak • Rum. Pak • Cont. Pak • N° 34

Tiene algunos momentos brillantes, niveles enormes y litros de salvajismo embotellado, pero acaba resultando un poco más aburrido que sus predecesores.

V-RALLY 99



94% 5

Infogrames • 7.490 • 1-2 jugad. • Rum. Pak • Controller Pak • N° 12

El mejor juego de carreras de Nintendo 64, con mucha diferencia. Supera en todos los aspectos al resto de los juegos de carreras de N64.

WAVE RACE 64



90% 4

Nintendo • 5.990 • 1-2 jugad. • En Cart. • N° 1

Nuestras carreras acuáticas son la envidia de todas las consolas. ¡Hasta Konami lo ha clonado en versión arcade! No puede faltar en tu colección.

WORLD DRIVER CHAMPIONSHIP



93% 5

Infogrames • 9.490 • 1-2 jugad. • Rumble Pak • Controller Pak • N° 23

Puede que tardes un poquito en pillarle el tranquillo, pero se trata de un ejemplar soberbio, con gráficos asombrosos y circuitos muy bien diseñados.

WORMS ARMAGEDDON



85% 4

Infogrames • 8.995 • 1-4 ju. • Rum. Pak • Cont. Pak • N° 25

Una brillante conversión del original para PC, con un multijugador excelente y paisajes aleatorios.

WWF ATTITUDE



88% 4

Acclaim • 10.990 • 1-4 ju. • Rum. Pak • Cont. Pak • N° 22

Lo más parecido que encontrarás al verdadero wrestling en la N64. No te pierdas el modo crea-tu-jugador. Es para mondarne.

WWF NO MERCY



92% 5

Proein • 10.490 • En cart. • 1-4 ju. • Rum. Pak • Cont. Pak • N° 37

Una gran mejora en las series de juegos de wrestling. Sin duda, la mejor elección.

WWF WARZONE



85% 4

Acclaim • 10.490 • 1-4 jugad. • Rum. Pak • Controller Pak • N° 10

Un fantástico cartucho de wrestling. Gráficos que te dejarán helado y un control bestial, aunque el modo para un jugador llega a resultar monótono...

WWF WRESTLEMANIA 2000



90% 4

Proein • 11.990 • 1-4 jugad. • Rumble Pak • Controller Pak • N° 25

El mejor juego de lucha hasta la fecha. Jugable, completísimo y lleno de humor.

XENA: WARRIOR PRINCESS



85% 4

Virgin • Rumble Pak • 1-4 jugad. • Cont. Pak • N° 25

Beat 'em up para cuatro jugadores rápido y bonito, pero con durabilidad limitada.

YOSHI'S STORY



86% 5

Nintendo • 6.990 • 1 jugad. • Rumble Pak • En cart. • N° 4

Fabulosas plataformas en 2-D, con toda la jugabilidad de los clásicos para NES y SNES y con... el mismo aspecto. Simpático, divertido y reto.

40 WINKS

GT • 1-2 jugad. • N° 25

78% 3

AERO FIGHTERS ASSAULT

Konami • 1-2 jugad. • N° 4 • 9.990

77% 1

AIRBOARDER 64

Spaco • 1-2 jugad. • N° 13 • 9.990

77% 1

ALL STAR BASEBALL

Acclaim • 1-4 jugad. • N° 9 • 9.490

84% 3

BAKU BOMBERMAN

Nintendo • 1-4 jugad. • N° 1 • 8.490

73% 1

BEETLE ADVENTURE RACING

Konami • 1-2 jugad. • N° 4 • 9.990

77% 1

BLUES BROTHERS

Virgin • 1-2 jugad. • 9.990

59% 2

BOMBERMAN HERO

Nintendo • 1 jugad. • N° 11 • 7.990

75% 1

BUCK BUMBLE

Ubi Soft • 1-2 jugad. • N° 11 • 8.490

72% 2

BUST A MOVE

Acclaim • 1-2 jugad. • N° 7 • 8.990

72% 2

CASTLEVANIA 64

Konami • 1 jugad. • N° 17 • 11.490 ptas.

84% 4

CASTLEVANIA: LEGACY OF DARKNESS

Konami • 1 jugad. • N° 28 • 11.990 ptas.

75% 3

CHAMALEON TWIST

Infogrames • 1-4 jugad. • N° 1 • 4.990

70% 2

CIBER TIGER

NSC/GT • 1-2 jugad. • N° 11

73% 3

CHOPPER ATTACK

EA • 1 jugad. • N° 11 • 8.990

82% 3

DAIKATANA

Proein • 1-4 jugad. • N° 30

69% 3

DARK RIFT

Vic Tokay • 1-2 jug. • N° 1 • 4.990 ptas.

81% 1

DESTRUCTION DERBY 64

NSC/GT • 1-4 jugad. • N° 28 •

67% 3

DISNEY'S TARZAN

Proein • 1 jugad. • N° 29

45% 1

DUAL HEROES

Spaco • 1-2 jugad. • N° 7 • 9.990

65% 1

EARTHWORM JIM 3D

Virgin • 8.990 • 1 jugad. • N° 25

78% 2

F1 POLE POSITION

Ubi Soft • 1-4 jugad. • N° 1 • 7.990

81% 1

FLYING DRAGON

Proein • 1-2 jugad. • N° 18 • 8.490

78% 2

GLOVER

Hasbro • 1 jugad. • N° 14 • 6.990 ptas.

83% 4

HERCULES: THE LEGENDARY JOURNEYS

Virgin • 1 jugad. • N° 38 • 9.990

73% 3

HEXEN

NSC/GT • 1-4 jugad. • N° 13 • 5.490

69% 1

HOLY MAGIC CENTURY

Konami • 1 jugad. • N° 14 • 11.990

72% 3

HOT WHEELS

EA • 1/2 jugad. • N° 26 •

68% 3

JEREMY MCGRATH SUPERCROSS 2000

Acclaim • 1-4 jugad. • N° 29

60% 2

KNOCKOUT KINGS

EA • 1-2 jugad. • N° 25 • 9.990 ptas.

82% 3

MACE: THE DARK AGE

NSC • 1-2 jugad. • N° 1 • 10.990 ptas.

81% 3

MAGICAL TETRIS CHALLENGE

Proein • 1-2 jugad. • N° 24 • 9.990

62% 2

MYDWAY'S GREATEST HITS

Virgin • 1-2 jugad. • N° 38

71% 3

MISSION IMPOSIBLE

Infogrames • 1 jugad. • N° 10 • 7.490 ptas.

84% 3

MONSTER TRUCK MADNESS

Proein • 1-2 jugad. • N° 23 • 10.490

71% 2

MORTAL KOMBAT 4

NSC/GT • 1-2 jugad. • N° 11 • 10.990 ptas.

84% 4

MULTI RACING CHAMPIONSHIP

Infogrames • 1-2 jugad. • N° 1 • 13.490

71% 1

NBA HANGTIME

Acclaim • 1-4 jugad. • 9.490

75% 1

NBA JAM'99

Acclaim • 1-4 jugad. • 9.490

83% 4

NBA LIFE '99

EA • 1-4 jugad. • N° 14 • 8.990 • N° 5

64% 2

NBA LIFE 2000

EA • 1-4 jugad. • N° 27 •

70% 3

NBA PRO'98

Konami • 1-4 jugad. • N° 5 • 4.990 ptas.

82% 2

NHL BREAKAWAY'98

Acclaim • 1-4 jugad. • N° 4 • 8.990 ptas.

84% 3

OLIMPIC HOCKEY 98

NSC/GT • 1-4 jugad. • N° 8 • 3.990 ptas.

84% 1

QUAKE 64

NSC/GT • 1-2 jugad. • N° 8 • 3.990 ptas.

79% 3

RAT ATTACK

Proein • 1-4 jugad. • N° 26 •

70% 3

RE-VOLT

Acclaim • 1-4 jugad. • N° 22 • 9.990

73% 3

RAKUGA KIDS

Konami • 12.490 • 1-2 jugad. • N° 14

80% 4

ROAD RASH 64

Proein • 1-4 jugad. • N° 26 •

69% 3

ROBOTRON 64

NSC/GT • 11.990 • 1-2 jugad. • N° 9

80% 2

RUGRATS: TREASURE HUNT

Proein • 1-4 jugad. • N° 23 •

69% 1

SCARS

Ubi Soft • 1-4 jug. • N° 13 • 11.990 ptas.

73% 3

SPACESTATION SILICON VALLEY

TAKE 2 • 1 jugad. • N° 13 • 9.490 ptas.

83% 3

STARSHOT: SPACE CIRCUS FOREVER

Infogrames • 1 jugad. • N° 13 • 6.990 ptas.

78% 2

SUPERCROSS 2000

EA • 1-2 jugad. • N° 28 • 9.990 ptas.

76% 2

TETRISPHERE

Nintendo • 1-2 jugad. • N° 4 • 6.990 ptas.

73% 3

TONIC TROUBLE

Ubi Soft • 9.995 • 1 jugad. • N° 23

80% 3

TOP GEAR HYPERBIKE

Kemco/Proein • 1-2 jugad. • N° 33

66% 3

TOP GEAR RALLY

Spaco • 1-2 jugad. • N° 1 • 8.990 ptas.

86% 4

TOY STORY

Proein • 1 jugad. • N° 26 •

77% 3

TWISTED EDGE SNOWBOARDING

Kemco • 1/2 jugad. • N° 19 • 10.990

65% 2

VIGILANTE 8

Proein • 1-4 jugad. • N° 29

63% 3

VIRTUAL POOL 64

Proein • 1-2 jugad. • N° 18 • 10.490 ptas.

77% 4

WAYNE GRETZKY'S HOCKEY

NSC/GT • 1-2 jugad. • 8.990 ptas.

75% 3

WCW MAYHEM

EA • 1-4 jugad. • N° 28

78% 3

WCW VS NWO

Konami • 1-4 jugad. • N° 5 • N° 8.990

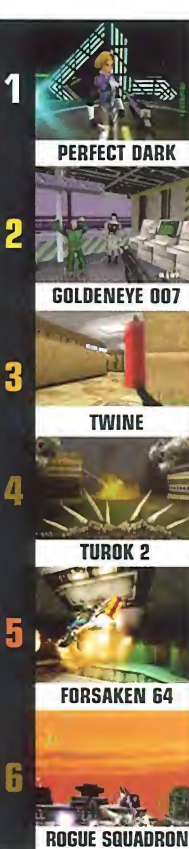
82% 3

WETRIX

Infogrames • 1-2 jugad. • N° 6 • 4.990

81% 3

DE TIROS LARGOS



SUSCRÍBETE!

A **64** MAGAZINE

Y PARTICIPA
EN EL SORTEO DE
5 CARTUCHOS DE

BANJO TOOIE

Nintendo®

Sorteo el 19 de julio de 2001

(Los cupones recibidos después de esa fecha participarán en la promoción de suscripción de nuestro próximo número.)

Ganadores de 1 Cartucho

La Ruta hacia el Dorado

Roger Torres (Barcelona)

Fernando Vidal (Madrid)

Sergio Ortega (Alicante)

Alejandro Jiménez (Madrid)

Victor Mayans (Girona)

Francisco Sánchez (Murcia)

Cristian Ortodó (Ávila)

Victor Martín (Sevilla)

David Domínguez (Granada)

Isidro Anierte (Albacete)

Deseo suscribirme a Magazine **64** por un año (12 números) al precio especial de 3.570 ptas.

(30% de descuento sobre el precio de portada) y participar en la promoción vigente.

Europa: 7.995 ptas. Resto del mundo: 11.595 ptas. (vía aérea)

Nombre y apellidos:

Calle:

Población:

Provincia:C.P.:

Teléfono:

Forma de pago:

☐ Adjunto talón nominativo a MC Ediciones, S.A.

☐ Tarjeta de crédito.

☐ VISA (16 dígitos) ☐ American Express (15 dígitos)

N.º

Nombre del titular:

Caducidad:

Firma:

Domiciliación bancaria (excepto extranjero)

Domicilio de la sucursal. Banco/caja de ahorros:

Calle:N.º:

Población:C.P.:Provincia:

N.º

(clave del banco)

(clave y n.º de control

de la sucursal)

(N.º de cuenta o libreta)

Nombre del titular de la cuenta o libreta:

Ruego a Uds. Se sirvan de tomar nota de que, hasta nuevo aviso, deberán adeudar en mi cuenta o libreta con esta entidad los efectos que le sean presentados para su cobro a MC Ediciones S.A.

Firma del titular:

..... a de de 200
(población) (fecha) (mes) (año)

Remite el
boletín adjunto
por carta o fax a:

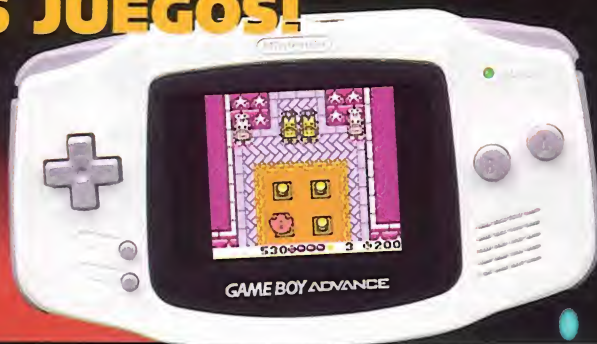


Ediciones, S.A.
Paseo San Gervasio
16-20
08022 BARCELONA
Tel: 93 254 12 50
Fax: 93 254 12 63

Y EL MES QUE VIENE...

64^{Nº} 43

¡MÁS DETALLES SOBRE
GAME BOY ADVANCE
Y SUS JUEGOS!



TRUCOS Y GUÍAS

POKÉMON
ORO Y PLATA



BANJO-TOOIE



ANALIZAMOS

EXCITEBIKE 64



ALONE IN
THE DARK



GUÍA DE COMPRAS 64

GAME OVER

ESPECIALISTAS EN DRAGON
BALL Z Y GT

■ VIDEO JUEGOS, CONSOLAS,
CROMOS
■ NINTENDO
■ PLAYSTATION

■ SUPER NINTENDO
■ NEO GEO CD Y CARTUCHO
■ PC ENGINE
■ GAME BOY
■ DRAGON BALL
FINAL BOUT P/S

■ METAL GEAR SOLID P/S
■ VIDEO JUEGOS DE ROL (RPG)
■ MERCADO DE SEGUNDA MANO
■ ACCESORIOS PARA CONSOLAS
■ ENVIOS A TODA ESPAÑA



C/Teodora Lamadrid, 52-60 08022 Barcelona Tel y Fax: 93/418 59 60

(junto plaza Bonanova)

BARCELONA



PLAYSTATION-NINTENDO 64
GAME BOY COLOR-JUEGOS PC

Venta y alquiler de juegos
Juegos PC para adultos
Venta y alquiler de consolas
Alquiler de ordenador-Pistas y Trucos
Horario: de 10.00 a 14.00 horas
y de 17.00 a 20.00 horas
ABIERTO LOS SÁBADOS
(Lunes mañana cerrado)

C/Aribau 26 local-08011 BCN.
T.: 93 453 97 68 - F.: 93 451 54 22

Si está interesado en anunciarse
en esta sección, sólo tiene que llamar
a los siguientes teléfonos

Madrid 91 417 04 83
Barcelona 93 254 12 50

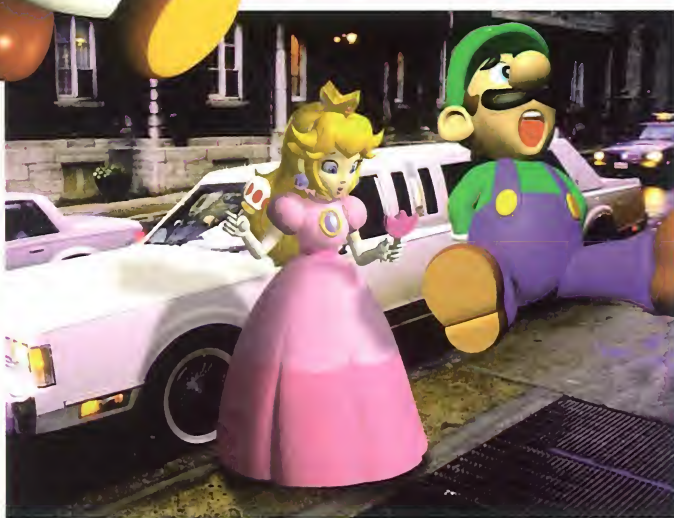
¡QUÉ ME COMENTAS!

TOAD EL COTILLA



Toad el cotilla

La vida de los famosos •
Fiestas • Locales de moda



¡In fraganti! La princesa Peach y su misterioso acompañante, fotografiados frente a la cafetería donde acuden los famosos a tomar café.

La princesa Peach tiene un nuevo pretendiente

Tras un tiempo retirada de la vida pública, vuelve a ser noticia. La seductora Peach ha sido vista del brazo de distintos acompañantes en los últimos años. Le han roto el corazón en varias ocasiones, pero siempre lo ha superado y ha vuelto a recuperar la sonrisa. Ahora, parece que ha rehecho su vida.

¡Qué me comentas! ha conseguido unas imágenes en exclusiva del miembro de la realeza más admirado y de su flamante galán. La semana pasada fueron vistos cuando salían a tomar algo. Entraron en un conocido local, en el que los famosos adictos a la cafeína pueden deleitarse con la especialidad de la casa: el té de champiñón, por el que están dispuestos a pagar una fortuna. Pese a que en la fotografía se ve a su alteza cabizbaja, parece claro a nuestros ojos que Peach es feliz junto a su pretendiente.

La identidad del acompañante aún no ha sido revelada, puede que no se trate de nadie relacionado con el mundo del espectáculo. Algunas fuentes han insinuado que es un amigo del playboy Mario, aunque la presencia de los fotógrafos parece incomodarle. No alcanzamos a comprender lo que nuestra encantadora princesa habrá visto en él. Por si acaso, tenemos vigiladas las tiendas de novias.

¡Y JO CON ESTOS PELOS!



Joanna Dark, la sensual empleada del Instituto Carrington, ha ido a la peluquería para someterse a un cambio de imagen. Los estilistas siempre habían coincidido en señalar su fascinante look, pero ahora su mundialmente conocido corte de pelo masculino será reemplazado por una creación más vistosa y cardada. El director del Instituto, Daniel Carrington, ha declarado que está "consternado".

PIPSY LA MIRONA

Ha pasado mucho tiempo desde su última aparición (*Diddy Kong Racing*), pero ¡Qué me cuentas! ha averiguado el paradero de la ratoncita Pipsy. La estrella de videojuegos venida a menos se ha recluso en el escaparate de una tienda de ropa. Se rumorea que otra estrella, Geoffrey de Rainbow, ha caído en la misma tentación.



BOND ESTÁ HARTO

James Bond se encierra en casa a la menor oportunidad porque odia ser una estrella. La fama, el éxito y la precisión milimétrica carecen de sentido para el maduro agente secreto. "La gente me asedia para que le firme un autógrafo. Ya no puedo ir de misión, porque me reconocen en todas partes. ¡No puedo más!", se queja entre sollozos.

SAMUS SONRIENTE

Los pronósticos coinciden en que aparecerá en un nuevo shoot' em up, de ahí que se haya visto a la joven actriz Samus Aran entrenándose. A pesar de los rumores de que sus más estrechos colaboradores han sido despedidos, la estrella de Metroid se ha sometido a una operación de estética para quitarse las bolsas bajo los ojos y se ha hecho la liposucción. Dicen que vestirá una nueva armadura biomecánica.



MAGNETISMO ANIMAL

Se rumorea que Pikachu ha firmado un contrato millonario con una conocida casa discográfica para grabar un álbum, que se editaría el año que viene. Se desconocen aún los detalles del contrato. Preguntado al respecto, el enérgico roedor nos contestó con evasivas. Suponemos que en su debut musical el ratón se decantará por la guitarra eléctrica en lugar de la clásica.



WALUIGI, EL NUMERO DOS

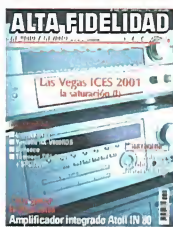
Waluigi, fiel a su vestimenta de color violeta, se deshace en elogios cuando habla de su nuevo piso en La Moraleja. "Es mi paraíso terrenal, aquí me puedo relajar", comenta el infortunado rapero ex-tenista, rodeado por sillones de polipiel blancos y cuadros de Venecia. El bigotudo parece haber encontrado al fin su sitio.





MC EDICIONES S.A. www.mcediciones.es
Paseo San Gervasio, 16-20 - Tel. 93 254 12 50 - Fax 93 254 12 63 - 08022 Barcelona
Orense, 11 bajos - Tel. 91 417 04 83 - Fax 91 417 04 84 - 28020 Madrid

Entretenimiento



Videojuegos



Decoración



Música



Viajes



Informática



Imagen Digital



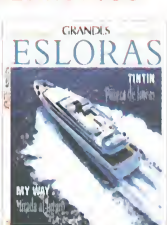
Ciencia



Especiales



Ultimos lanzamientos



El fruto de la buena comunicación

Más de cuatro millones de lectores

Expertos en Informática y Videojuegos

CENTRO MAIL

www.centromail.es



NINTENDO 64 NEW MARIO PAK

18.990

NINTENDO 64 PIKACHU



20.990
19.990

BANJO-TOOIE



12.490
11.990

MANDO DE CONTROL



4.990

MEMORY EXPANSION PAK



4.990

MEMORY PAK (CONTROLLER PAK)



2.990

RUMBLE PAK



3.490

TRANSFER PAK



2.990

VOLANTE ACT LABS RS RACING SYSTEM



19.990
14.990

DONALD COUAC AT.



9.995
9.495

DONKEY K. 64 + MEMORY



12.990
12.490

EXCITEBIKE 64



9.990
9.490

MARIO PARTY 2



9.990
9.490

MARIO TENNIS



9.990
9.490

MIKEY'S SPEEDWAY USA



12.490
11.990

MICRO MACHINES 64 T.



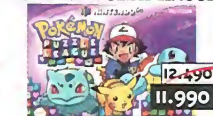
1.990

PERFECT DARK



10.990
10.490

POKÉMON PUZZLE LEAGUE



12.490
11.990

POKÉMON SNAP



10.990
10.490

POWER R.: L.S. RESCUE



10.990
10.490

QUAKE 64



1.990

S. FRANCISCO RUSH 2049



10.990
10.490

TOM & JERRY: FIST OF F.



9.995
9.495

THE LEGEND OF ZELDA 2: MAJORA'S MASK



12.990
12.490

GAME BOY COLOR



12.990
12.490

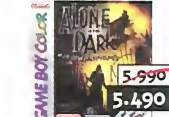


ALICE IN WONDERLAND



7.490
6.490

ALONE IN THE DARK: THE KNIGHTMARE



5.990
5.490

BUZZ LIGHTYEAR OF S. COMMAND



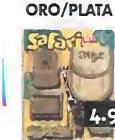
6.490
5.990

DONKEY KONG COUNTRY



6.990
6.490

SAFARI KIT ORO/PLATA



4.990

GAME BOY ED. ESP. POKÉMON



13.990
13.490

MARIO TENNIS



6.490
5.990

MIKEY'S SPEEDWAY USA



7.490
6.490

POKÉMON AMARILLO



5.990
5.490

POKÉMON TRADING CARD



7.490
6.490

POCKET SOCCER



6.490
5.990

ROBIN HOOD



5.990
5.495

RUGRATS EN PARÍS: LA PELÍCULA



6.490
5.990

SWIV



6.490
5.990

THE SIMPSON: TREEHOUSE OF HORROR



6.490
5.990

THUNDERBIRDS



6.490
5.990

TOY STORY RACER



6.490
5.990

ZIDANE: FOOTBALL GENERATION



5.990

A CORUÑA
A Coruña C/ Donantes de Sangre, 1 ☎981 143 111
Santiago de C. C/ Rodríguez Carracedo, 13 ☎981 599 288

ÁLAVA
Vitoria-Gasteiz C/ Adriano VI, 4

ALICANTE
Alicante
• C.C. Gran Vía, Local B-12, Av. Gran Vía s/n ☎965 246 951
• C/ Padre Mariana, 24 ☎965 143 998
Benidorm Av. los Limones, 2, Edif. Fúster-Júpiter ☎966 813 100
Elche C/ Cristóbal Sanz, 29 ☎965 467 959

ALMERÍA
Almería Av. de la Estación, 14 ☎950 260 643

BALEARES
Palma de Mallorca
• C.C. Porto Pi-Centro - Av. I. Gabriel Roca, 54 ☎971 405 573
Ibiza C/ Via Púnica, 5 ☎971 399 101

BARCELONA
Barcelona
• C.C. Glòries, Av. Diagonal, 280 ☎934 860 064
• C.C. La Maquinista, C/ Ciutat Asunción, s/n ☎933 608 174
• C/ Pau Claris, 97 ☎934 126 310
• C/ Santis, 17 ☎932 966 923
Badalona
• C/ Soledad, 12 ☎934 644 697
• C.C. Montigallá, C/ Olot Palme, s/n ☎934 656 876
Barberá del Vallès C.C. Barceneto, A-18, Sor. 2 ☎937 192 097
Mataró
• C/ San Cristóbal, 13 ☎937 960 716
• C.C. Mataró Park, C/ Estraburg, 5 ☎937 586 781

BURGOS
Burgos C.C. la Plata, Local 7, Av. Castilla y León ☎947 222 717

CÁCERES
Cáceres Av. Virgen de Guadalupe, 18 ☎927 626 365

CADIZ
Jerez C/ Marimanta, 10 ☎956 337 962

CASTELLÓN
Castellón Av. Rey Don Jaime, 43 ☎964 340 053

CÓRDOBA
Córdoba C/ María Cristina, 3 ☎957 498 360

GIJÓN
Gijón C/ Emilio Grahil, 65 ☎972 224 729
Figueras C/ Morera, 10 ☎972 675 256

GRANADA
Granada C/ Recogidas, 39 ☎958 266 954
Motril C/ Nueva, 44, Edif. Radiovisión ☎958 600 434

GUIPUZCOA
San Sebastián Av. Isabel II, 23 ☎943 445 660
Irún C/ Luis Mariano, 7 ☎943 635 293

HUELVA
Huelva C/ Tres de Agosto, 4 ☎959 253 630

JAÉN
Jaén Pasaje Maza, 7 ☎953 258 210

LA RIOJA
Logroño Av. Doctor Múgica, 6 ☎941 207 833

LAS PALMAS DE GRAN CANARIA
Las Palmas
• C.C. La Ballena, Local 1.5.2. ☎928 418 218
• P/ de Chil, 309 ☎928 265 040
Arrecife C/ Coronel I. Valls de la Torre, 3 ☎928 817 701
Vegetario C.C. Atlántico, Local 29, Planta Alta ☎928 792 850

LEÓN
León Av. República Argentina, 25 ☎987 219 084
Ponferrada C/ Dr. Fleming, 13 ☎987 429 430

MADRID
Madrid
• C/ Preciados, 34 ☎917 011 480
• P/ Santa María de la Cabeza, 1 ☎915 278 225
• C.C. La Vaguada, Local T-038, ☎913 782 222
• C.C. Las Rosas, Local A-13, Av. Guadalajara, s/n ☎917 758 882
Alcalá de Henares C/ Mayor, 58 ☎918 802 692
Alcobendas C/ Ramón Fernández Guisasaola, 26 ☎916 520 387
Getafe C/ Madrid, 27 Posterior ☎916 813 538
Las Rozas C.C. Burgocentro II, Local 25 ☎916 374 703
Móstoles Av. de Portugal, 8 ☎916 171 115
Pozuelo Ctra. Húmera, 87 Portal 11, Local 5 ☎917 990 165
Torrejón de Ardoz C.C. Parque Corredor, Local 53 ☎916 562 411

MÁLAGA
Málaga C/ Almansa, 14 ☎952 615 292
Fuengirola Av. Jesús Santos Rein, 4 ☎952 463 800

MURCIA
Murcia C/ Pasos de Santiago, s/n ☎968 294 704

HAVARRA
Pamplona C/ Pintor Asarta, 7 ☎948 271 806

PONTEVEDRA
Vigo C/ Eudayen, 8 ☎986 432 682

SALAMANCA
Salamanca C/ Toro, 84 ☎923 261 681

SANTA CRUZ DE TENERIFE
Santa Cruz Tenerife C/ Ramón y Cajal, 62 ☎922 293 083

SEGOVIA
Segovia C.C. Almuzara, Local 21, C/ Real, s/n ☎921 463 462

SEVILLA
Sevilla
• C.C. Los Arcos, Local B-4, Av. Andalucía, s/n ☎954 675 223
• C.C. Pza. Armas, Local C-38, Pza. Legión, s/n ☎954 915 604

TARRAGONA
Tarragona Av. Catalunya, 8 ☎977 252 945

TOLEDO
Toledo C.C. Zoco Europa, Local 20 - C/ Viena, 2 ☎925 285 035

VALENCIA
Valencia
• C/ Pintor Benedito, 5 ☎963 804 237
• C.C. El Sajer, Local 32A - C/ El Sajer, 16 ☎963 339 619

VALLADOLID
Valladolid C.C. Avenida - P/ Zorrilla, 54-56 ☎983 221 828

VIZCAYA
Bilbao Pza. Arriquirar, 4 ☎944 103 473

ZARAGOZA
Zaragoza
• C/ Antonio Sengenien, 6 ☎976 536 156
• C/ Cádiz, 14 ☎976 218 271

Ofertas válidas hasta fin de existencias del 1 al 30 de junio.

¡ATENCIÓN AMIGOS!

RESERVA TU POKÉMON ORO O PLATA Y TE REGALAMOS UN CABLE LINK

pedidos por internet www.centromail.es

pedidos por teléfono 9 0 2 1 7 1 8 1 9



EXIT